Samsung
Anycall

SPH-W9350
사용설명서

www.sec.co.kr
www.samsungmobile.com

★ 먼저 안전을 위한 주의 사항을 반드시 읽고 휴대전화를 올바르게 사용하세요.

★ 사용설명서의 내용은 휴대전화의 소프트웨어 버전 또는 LG U+의 사정에 따라 다를 수 있으며, 사용자에게 통보 없이 일부 변경될 수 있습니다. 최신 버전의 사용설명서는 삼성모바일닷컴(www.samsungmobile.com)을 참조하세요.

★ 사용설명서의 화면과 그림은 실물과 다를 수 있습니다.

삼성모바일닷컴에 접속하여 휴대전화 소프트웨어를 직접 업그레이드할 수 있습니다.
(휴대전화의 일련번호와 S/N(Serial Number)를 등록하면 포인트가 제공됩니다.)

사용설명서에 표시된 기호 설명

: 해당 기능에 대한 보충 설명 또는 기능 사용 시 주의 사항

: 해당 기능의 연결 메뉴 또는 관련 기능 설명

: 기능 실행 단축 버튼

(메뉴) 2 3 : 메뉴 실행 순서
(누름 → 2 누름 → 3 누름)

안전을 위한 주의 사항

사용자의 안전을 지키고 재산상의 손해를 막기 위한 내용입니다.
반드시 잘 읽고 휴대전화를 올바르게 사용해 주세요.(상세편 → 138쪽)

경 고 지키지 않았을 경우 사용자가 사망하거나 중상을 입을 수 있습니다.

운전 중에는 휴대전화를 사용하지 마세요.

- 교통사고의 위험이 있습니다.
- 운전 중 휴대전화 사용에 대한 관련 법규를 지키세요.

젖은 손으로 휴대전화나 전원 플러그를 만지지 마세요.

- 감전될 수 있습니다.

배터리 사용 시 주의하세요.

- 승인되지 않은 배터리를 사용하면 배터리가 폭발할 수 있습니다.
- 강한 충격을 주거나 뾰족한 것으로 뚫지 마세요.
- 찜질방처럼 온도가 높은 곳에 두거나 가열하지 마세요.
- 물에 젖거나 잠기지 않도록 하세요.
- 어린아이나 애완동물이 배터리를 물거나 빨지 않도록 하세요.
- 배터리 충전 단자가 금속 물질에 닿지 않도록 하세요.

휴대전화, 배터리, 충전기 등을 열기구(난로, 전자레인지 등) 가까이에 두거나 안에 넣지 마세요.

- 제품이 변형되거나 폭발 및 화재의 원인이 됩니다.

휴대전화 사용이 금지된 곳에서는 휴대전화의 전원을 끄세요.

- 전파상의 문제나 위험이 발생할 수 있습니다.
- 비행기 탑승 시에는 휴대전화의 전원을 끄세요. 휴대전화의 전자파가 비행기의 전자 운항 기기에 영향을 주어 위험할 수 있습니다.
- 병원 안에서는 휴대전화의 전원을 끄세요. 해당 병원의 규정을 지켜 주세요. 휴대전화의 전자파가 의료기기에 영향을 줄 수 있습니다.

폭발 위험 지역에서는 휴대전화의 전원을 끄세요.

- 폭발 위험 지역 안의 규정, 지시 사항, 신호를 지키세요.
- 주유 중에는 휴대전화의 전원을 끄는 것이 안전합니다.

헤드셋(이어폰) 사용 시 주의하세요.

- 높은 음량으로 오랫동안 사용하면 귀에 자극을 주어 청력이 나빠질 수 있습니다.
- 보행이나 운전 중에 높은 음량으로 사용하면 주의력이 떨어져 사고의 위험이 있습니다.

휴대전화에 조명, 플래시 기능이 있는 경우 사람 또는 동물의 눈 앞에서 사용하지 마세요.

- 시력 장애의 원인이 될 수 있습니다.

주 의

지키지 않았을 경우 사용자가 부상을 당하거나 재산상의 손해를 입을 수 있습니다.

휴대전화를 떨어뜨리거나 외부 충격을 가하지 마세요.

- 휴대전화 화면 또는 외관이 훼손될 수 있고, 내부의 부품들이 고장 날 수 있습니다.

휴대전화에 색을 칠하거나 스티커 등을 붙이지 마세요.

- 열고 닫는 부분이 움직이지 않거나 바르게 동작하지 않을 수 있습니다.
- 체질에 따라 도료나 스티커 등에 의해 알레르기가 생길 수 있습니다.

사용자 임의로 개조하거나 분리, 수리하지 마세요.

- 감전될 수 있습니다.
- 임의로 개조, 분리, 수리할 경우 무상 수리를 받을 수 없으며 수리는 반드시 삼성전자 지정 서비스 센터를 이용하세요.

휴대전화의 전자파 관련 정보를 알아두세요.

- 전자파 관련 안전을 보장받기 위해서 반드시 삼성전자에서 제공하는 별매품이나 소모품을 사용하세요.

액세서리와 배터리는 삼성에서 제공하거나 승인한 정품을 사용하세요.

- 승인되지 않은 액세서리와 배터리를 사용하면 배터리가 폭발하거나 휴대전화가 고장 날 수 있습니다.

올바른 안테나 사용법을 알아두세요.

- 휴대전화를 일반 전화와 같이 똑바로 세워서 받으세요.
- 통화 중에는 안테나 또는 안테나가 내장된 부분을 만지지 마세요. 통화 품질이 떨어지거나, 배터리 소모량이 많아질 수 있습니다.

항상 청결한 곳에서 사용하거나 보관하세요.

- 먼지가 많은 경우 휴대전화 고장의 원인이 될 수 있습니다.

휴대전화의 데이터는 별도 보관하세요.

- 사용자의 부주의나 휴대전화의 수리로 휴대전화에 저장된 전화번호, 메시지, 메모, 사진, 음악 파일 등의 데이터가 손상되거나 지워질 수 있습니다. 데이터 손상이나 유실로 인한 피해는 휴대전화 제조회사가 책임지지 않으므로 중요한 데이터는 별도로 기록하여 보관하세요.

공공장소에서는 휴대전화 사용 예절을 지키세요.

- 공연장이나 영화관 등의 공공장소에서는 주위 사람에게 피해를 주지 않도록 하세요.

특징

영상 전화
영상전화 서비스 지역에서 서로 얼굴을 보며
통화할 수 있습니다.

동시 작업
멀티미디어, 전화, 메시지 등의 기능을
동시에 사용할 수 있습니다.

카메라
언제 어디서나 원하는 장면을 휴대전화에 담을 수
있습니다. 다양한 촬영 모드를 선택해 촬영한 후
개성있게 꾸며 보세요.

블루투스
블루투스를 이용한 편리한 기능들이 제공됩니다.
블루투스 헤드셋으로 통화를 하거나 음악을
감상할 수 있으며, 블루투스 프린터로 사진을
인쇄할 수 있습니다.

이동식 메모리
PC의 파일을 휴대전화에 간편하게 저장해
사용할 수 있습니다.

외장 메모리 지원
외장 메모리 카드(별매품)를 사용할 수 있어 데이터를
더욱 자유롭게 저장/관리할 수 있습니다.

애니다이얼
전화번호를 입력하면 애니메이션 효과가
나타납니다.

MP3
더욱 강화된 MP3 기능이 제공됩니다.
음악 재생 중 휴대전화의 다른 기능을 동시에
사용할 수 있습니다.

차례 보기

기본 사용법

주요 기능 간단 사용법

전화 사용법

LGT 서비스

전화번호부

멀티미디어

메모/알람/일정

메시지

카메라/앨범

애니콜기능

기본 사용법

처음 구입 후 설치 방법 및 휴대전화 조작 방법을 설명합니다.
꼭! 읽어 보세요.

구성품 확인

구성품의 그림은 실물과 다를 수 있으며, 사정에 따라 일부 품목이 변경될 수 있습니다.

휴대전화

표준형 배터리 (2개)

배터리 충전 거치대

스트랩 어댑터

지상파 DMB 안테나

스테레오 이어폰/ 마이크 케이블 (지상파 DMB 안테나 겸용)

데이터 통신 케이블

사용설명서

별매품

표준형 충전기, 차량용 충전기, 스테레오 헤드셋, 모노 블루투스 헤드셋, 스테레오 블루투스 헤드셋, 블루투스 차량용 충전기 등

- 휴대전화 구입 시 제공되는 구성품을 사용할 경우 최상의 성능을 구현합니다.
- 별매품은 삼성전자 서비스 센터에서 정품을 구입하여 사용하세요.
  구입 시 사용 중인 애니콜 휴대전화와 호환되는지 먼저 확인하세요.
- 승인되지 않은 별매품을 사용해 휴대전화의 수명이 단축되거나 고장난 경우에는
  제조회사에서 책임지지 않으므로 주의하세요.
- 제품의 외관, 사양 등은 성능 개선을 위해 예고 없이 변경될 수 있으며, 신규 제품의 출시는
  제조회사 사정에 따라 변경될 수 있습니다. 별매품 그림은 삼성모바일닷컴에서 확인하세요.

스트랩 어댑터 연결 방법

분실하기 쉬운 어댑터를 액세서리 연결고리에
연결하여 편리하게 휴대할 수 있습니다.
충전 시 어댑터를 분리하여 사용하세요.

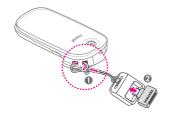
1 어댑터 분리하기

2 액세서리 연결고리에 연결하기

배터리 사용 방법

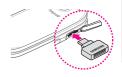
배터리 충전

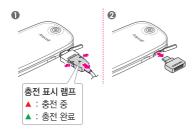
1 배터리 덮개 열기

부분을 손바닥으로
누른 상태에서 덮개를
화살표 방향으로 미세요.

2 배터리 끼우기

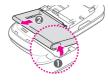
3 배터리 덮개 닫기

- 배터리 덮개를 살짝 누른 상태에서
  화살표 방향으로 미세요.

4 외부 커넥터 덮개를 연 후 어댑터 연결하기

5 어댑터의 방향에 맞춰 표준형 충전기 (별매품)에 연결 후 충전하기

6 충전이 끝나면 표준형 충전기와 어댑터를 분리하기

배터리 빼기

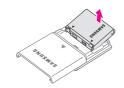
1 종료 길게 눌러 전원을 끈 후 배터리 덮개 열기

2 배터리 빼기

배터리 충전 거치대에 넣어 충전하기

1 그림과 같이 배터리 충전 거치대의 덮개 열기

2 배터리 충전 거치대에 배터리를 넣고 덮개 닫기

3 배터리 충전 거치대에 어댑터 연결 후 어댑터의 방향에 맞춰 표준형 충전기(별매품)를 연결해 충전하기

4 충전이 끝나면 표준형 충전기를 분리한 후 배터리 충전 거치대에서 배터리 꺼내기

배터리 충전 시간 및 표준 사용 시간

구분 \ 종류			표준형(880mAh)
충전 시간			약 2시간 30분
표준 사용 시간	연속 통화 시	음성 전화	약 260분
		영상 전화	약 120분
	연속 대기 시		약 200시간

(Rev.A 모드, 새 배터리 기준)

- 배터리 충전 시간은 삼성전자 정품 충전기로 충전한 경우입니다.
- 배터리 사용 시간은 소비자 보호원에서 제정한 휴대전화 배터리 사용 시간 측정 및 표기 방법에 대한 기준에 따라 측정한 것입니다.
- 배터리의 충전 시간과 사용 시간은 충전 상태와 사용 환경에 따라 달라집니다.

배터리 사용 시간에 관하여

- 배터리 사용 시간은 통신 사업자의 서비스 형태, 사용 환경, 배터리 사용 기간 등에 따라 달라집니다.
- 휴대전화를 사용하지 않아도 배터리는 소모되며 휴대전화의 다양한 부가 기능을 사용할 경우 대기 시간이 짧아집니다.
- 전파가 약하거나 서비스가 되지 않는 지역에 있을 경우 대기 시간이 짧아집니다.
- 배터리는 소모품이어서 구입 시보다 서서히 사용 시간이 짧아집니다. 구입 시보다 사용 시간이 반 이상 줄었을 때는 새 배터리를 구입하여 사용하세요.

휴대전화 전원 켜기/끄기

전원을 켜거나 끄려면 종료 길게 누르세요.

- 구입 후 처음 전원을 켜면 테마 설정 여부를 확인하는 알림 화면이 나타납니다. 테마 설정 화면으로 이동하려면 ━(예) 누르세요.(메뉴/테마 설정 → 118쪽)

MEMO

각 부분의 이름

★ 표준형 충전기, 데이터 통신 케이블 등을 연결할 수 있습니다.(외부 커넥터와 연결잭의 크기가 맞지 않는 경우 구성품으로 제공된 어댑터를 이용하세요.)

★ 통화 및 블루투스 통신 중에 안테나(내장형) 부분을 만지면 통화 품질이 떨어지거나, 배터리 소모량이 많아질 수 있습니다.(올바른 휴대전화 사용 방법 → 15쪽)

★ 외장 메모리 카드는 microSD 및 microSDHC 16GB까지 지원하며 메모리 카드 특성에 따라 일부 호환되지 않을 수 있습니다.(별도 구매)

카드 삽입구

버튼 기능/사용설명서 표기 방법

버튼	표기	기 능
	(좌)	▪ 메뉴 실행/ 길게 누르면 바로가기 실행(19쪽) ▪ 메뉴 실행 중 해당 연결 메뉴 열기 ▪ 전화 올 때 누르면 전화 거절(38쪽) ▪ 화면 좌측 하단의 소프트 메뉴 실행(21쪽)
	(우)	▪ 음악 메뉴(65쪽)/ 길게 누르면 플레이어 실행 ▪ 전화 올 때 누르면 벨소리 무음으로 동작 ▪ 화면 우측 하단의 소프트 메뉴 실행(21쪽)
		여러 가지 기능의 동시 사용(19쪽)
		▪ 영상 전화 걸기/받기 ▪ 전화 올 때 길게 누르면 전화 거절(38쪽) ▪ 카메라 메뉴 ▪ 길게 누르면 카메라 촬영 모드 실행 ▪ 사진/동영상 촬영 시 셔터 기능 ▪ (음성 통화 중) 통화 중 누르면 통화 내용 녹음 ▪ (영상 통화 중) 짧게 누르면 상대방 영상 캡처/ 길게 누르면 상대방 영상 녹화
	통화	▪ 전화 걸기/받기 ▪ 최근 통화 및 메시지 수신/발신 기록 표시 ▪ 길게 누르면 최근 사용한 번호로 전화 연결

버튼	표기	기 능
C 위젯	취소	▪ 대기 상태에서 누르면 위젯 실행(50쪽) ▪ 상위 메뉴로 돌아가기 ▪ (문자 입력 모드) 문자 지우기
	종료	▪ 전원을 켜거나 끄기 ▪ 통화 끝내기 ▪ 대기 상태로 돌아가기
		▪ 상/하/좌/우 이동 ▪ 버튼에 해당되는 단축 기능 실행 ◉ : OZ 기능 실행(49쪽)/ 메뉴 또는 기능 선택/ 사진/동영상 촬영 시 셔터 기능 ◌ : TV (지상파 DMB) 메뉴(58쪽)/ 길게 누르면 TV 시청 (통화 중) 한뼘통화 기능 실행(40쪽) ◌ : musicON 기능 실행(44쪽)/ (통화 중) 소곤소곤 기능 실행(40쪽) ◌ : 메시지 메뉴/길게 누르면 메시지 작성 ◌ : 전화번호부 메뉴/ 길게 누르면 검색어로 찾기
*	*	길게 누르면 매너모드 설정 또는 해제
#	#	길게 누르면 휴대전화 잠금 (휴대폰 잠금방법 선택 → 132쪽)

버튼	표기	기 능
	음량▲ 음량▼	(폴더 열린 상태) ▪ 대기 상태에서 음량▲ 길게 누르면 거울 실행 (거울기능 설정 → 127쪽) ▪ 버튼음/조작음, 수신벨, 메시지 소리 크기 조절 ▪ 통화 중 상대방 소리 크기 조절 (폴더 닫힌 상태) ▪ 짧게 4회 누르면 SOS 메시지 호출 (SOS 설정 → 130쪽) ▪ 음량▲ 길게 누르면 음성으로 현재 시각 알림 (전화 올 때) ▪ 수신벨 소리 크기 조절 ▪ 음량▲ 길게 누르면 전화 거절 ▪ 음량▼ 길게 누르면 수신벨이 무음으로 동작

☑ *올바른 휴대전화 사용 방법*

휴대전화 사용 시 아래 그림과 같이 올바르게 잡고 사용하세요.

- 통화 중 또는 데이터 통신 중에 안테나가 내장된 부분을 손으로 잡게 될 경우 통화 품질이 떨어지거나, 배터리 소모량이 많아질 수 있습니다.
- 휴대전화의 안테나가 내장된 부분에 금속 재질의 스티커 등의 액세서리 사용 시 통화 품질이 떨어질 수 있습니다.

화면 상단 표시 아이콘 설명

▲ 대기 상태

아이콘	설명
	통신 서비스 표시 : 음성 통화 지역 3G : 영상 통화 지역
	통화 지역의 신호 세기 표시 / : 신호 강함 / : 신호 약함
	비행기 탑승 모드 설정 시
	전화 연결 시(통화 시도 중에는 깜박임)
	서비스 지역 이탈 시/ 비행기 탑승 모드 설정 시
	영상 통화 연결 시 (통화 시도 중에는 깜박임)
	영상 통화 가능 시
	영상 통화 불가 시
	무선 인터넷 연결 시
	애니콜 SOS 기능 설정 시
	벨소리/벨 점점 크게 모드 설정 시
	진동 모드 설정 시
	진동 후 벨 모드 설정 시
	무음 모드 설정 시
	매너 모드 설정 시
	모닝콜/알람 설정 시
	애니콜 SOS 메시지 수신 시
	문자 메시지 수신 시
	MMS 수신 시
	이메일 수신 시
	방송 메시지 수신 시
	블루투스 모드 설정 시
	잠금 기능 설정 시
	외장 메모리 카드 삽입 시
	인식 불가한 외장 메모리 카드 삽입 시
	배터리 양 :충분 :부족 :없음(충전 필요)

비밀번호/잠금 설정

비밀번호 설정

휴대전화의 잠금 기능을 이용하려면 비밀번호를 미리 설정하세요.

1 대기 상태에서 ▬(메뉴) 누름

2 ◎ 눌러 **환경설정** 선택 후 ◉ 누름

3 ◎ 눌러 **비밀번호/잠금 설정** 선택 후 ◉ 누름

4 ◎ 눌러 **휴대폰 비밀번호 설정** 선택 후 ◉ 누름

5 확인 화면이 나타나면 ▬(예) 누름

6 새 비밀번호 입력 후 재확인 입력
- 비밀번호가 설정됩니다.

휴대전화 잠금/해제

다른 사람이 사용할 수 없게 휴대전화를 잠글 수 있습니다.

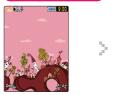
잠그려면	대기 상태에서 # 길게 누름
해제하려면	비밀번호 입력

메뉴 실행 방법

메뉴 검색해 실행

메뉴 검색 및 실행 방법은 메뉴 종류 및 메뉴 모양에 따라 다릅니다.
설정된 메뉴 종류 및 메뉴 모양에 맞게 메뉴를 실행하세요.(메뉴 종류 선택/메뉴 모양 선택 → 118쪽)

블럭 메뉴인 경우

대기 상태에서 [메뉴 키](메뉴) 누름

눌러 메뉴 선택 후
누름 또는 메뉴 번호 누름

눌러 메뉴 선택 후 누름
또는 메뉴 번호 누름

리스트 메뉴인 경우

대기 상태에서 [메뉴 키](메뉴) 누름

눌러 메뉴 선택 후
누름 또는 메뉴 번호 누름

눌러 메뉴 선택 후 누름
또는 메뉴 번호 누름

바로가기에서 실행

즐겨쓰는 메뉴를 등록하여 사용할 수 있습니다.

등록

1 대기 상태에서 [–](메뉴) 길게 누름

2 ◎ 눌러 미등록된 번호 선택 후 ◉ 누름

3 등록할 메뉴 또는 기능 선택 후 [–](등록) 또는 ◉ 누름

4 아이콘 선택 후 ◉ 누름

■ 계속해서 메뉴를 등록하려면 2~4 반복해 실행

실행

1 대기 상태에서 [–](메뉴) 길게 누름

2 원하는 메뉴 또는 기능 아이콘 선택 후 ◉ 누르거나 등록한 번호 누름

동시 작업 실행

멀티미디어, 전화, 부가 기능, 편의 기능, 메시지 기능을 동시에 사용할 수 있습니다. 예를 들어 음악 재생 상태에서 음성 통화를 할 수 있습니다.

1 대기 상태에서 또는 기능 실행 중에 [⧉] 누름

2 ◎ 눌러 원하는 메뉴 선택

3 ◎ 눌러 원하는 기능 선택 후 ◉ 누름

4 실행한 기능 사용

■ 다른 기능을 실행하려면 1~4 반복

5 동시 작업 실행 상태를 종료하려면 [취소] 또는 [종료] 누름

알아두기

- 전화 사용 중 MP3 기능은 실행할 수 없습니다.
- 여러 가지 기능을 동시에 실행한 경우 일부 기능의 실행 속도가 느려질 수 있습니다.

실행 중인 기능 전환

1 누름
2 눌러 **실행 중 메뉴** 선택
3 눌러 사용할 기능 선택 후 누름
4 전환한 기능 사용

사용이 끝난 기능 종료

1 누름
2 눌러 **실행 중 메뉴** 선택
3 눌러 종료할 기능 선택 후 누름
■ 실행 중인 모든 기능을 종료하려면 (전체종료) 누른 후 (예) 누름
4 취소 또는 종료 누름

MEMO

화면 표시에 따른 사용 방법

휴대전화 사용 중 자주 나타나는 화면을 설명합니다. 화면 표시에 따른 사용 방법을 확인하세요.

OZ Lite, musicON 등에 접속하면 화면 아래에 소프트 버튼이 표시됩니다. 각 소프트 버튼에 해당하는 휴대전화의 버튼을 눌러 기능을 실행합니다.

현재 선택한 항목에서 사용할 수 있는 연결 메뉴가 있을 때는 메뉴 표시됩니다.

항목이 많아 한 화면에 보이지 않을 때는 스크롤 바가 표시됩니다.

선택할 수 있는 항목이 더 있을 때는 ▲▼◀▶ 표시됩니다.

누름

여러 개의 항목 중 하나를 선택할 때는 ◉ 표시됩니다.

누름

여러 개의 항목을 선택할 때 표시됩니다. 항목을 선택하면 ☑ 표시됩니다.

여러 항목을 선택하려면 ▬(메뉴) 누른 후 **선택 삭제**를 선택하세요.

- 선택/해제하려면 ◉ 누름
- 전체 선택/전체 해제하려면 ◉ 길게 누름

문자 입력 방법

문자 입력 모드

가 : 한글(천지인 입력★)
★ : 특수문자
1 : 숫자
a : 영문 소문자
A : 영문 대문자

━(우) 또는 * 눌러 원하는 입력 모드로 변경

★ 훈민정음 창제 원리인 천(•), 지(ㅡ), 인(ㅣ)을 이용한 입력 방식입니다. 천, 지, 인을 조합하여 모음을 만듭니다.(예 : ㅏ = ㅣ+ •)

알아두기

- 음량▲/음량▼ 눌러 한글/영문 입력 모드간 임시 전환이 가능합니다. 음량▲/음량▼ 누른 상태에서 문자를 입력하세요.
- 문자 전송 시 일부 문자는 수신 휴대전화에 따라 다르게 나타날 수 있습니다.

문자 입력

한글

가 선택한 상태에서 자음/모음에 해당하는 버튼을 눌러 입력

쌍자음은 해당 자음의 숫자 버튼을 세 번 누름(예: ㄲ → 4 세 번 누름)

예) 짝꿍

1 가 선택한 상태에서

2 9 (ㅉ) 세 번 누른 후 1 (ㅣ) 2 (•) 4 (ㄱ) 누름 — 짝|

3 4 (ㄲ) 세 번 누른 후 3 (ㅡ) 2 (•) 0 (ㅇ) 누름 — 짝꿍|

숫자

- 1 선택한 상태에서 숫자에 해당하는 버튼을 눌러 입력
- 다른 입력 모드에서는 숫자에 해당하는 버튼을 길게 눌러 입력

문자 입력(계속)

영문

a 또는 A 선택한 상태에서
알파벳에 해당하는 버튼을 눌러 입력

예) Love

1 A 선택한 상태에서

2 5 (L) 세 번 누름 → L|

3 a 선택한 상태에서

4 6 (o) 세 번 누름 → Lo|
8 (v) 세 번 누름 → Lov|
3 (e) 두 번 누름 → Love|

특수문자

★ 선택한 상태에서 입력할 특수문자가 있는
페이지로 이동 후 해당 번호를 눌러 입력

예) ◆

1 눌러
8페이지 선택

2 8 누름

한 칸 띄우려면 ◎ 누름

입력한 문장 사이에 한 칸 띄우려면
- 영문 입력 모드에서 0 한 번 누름
- 한글 입력 모드에서 0 세 번 누름

글자를 지우려면 취소 누름

주요 기능 간단 사용법

영상 전화 걸기/받기

영상 전화 걸기

대기 상태에서 상대방 전화번호를 누른 후 [카메라/영상] 누르세요.

→ 상대방과 연결되면 얼굴을 보며 통화하세요.

영상 전화 받기

영상 전화가 오면 폴더를 열거나 아무 버튼을 누르세요.
(단, [—](거절), [—](무음), 종료, 음량▲/음량▼ 제외)

전화를 거절하려면
폴더 닫힌 상태에서 음량▲ 길게, 폴더 열린 상태에서 [—](거절) 또는 [카메라/영상], 음량▲ 길게 누르세요.

- 수신벨이 무음으로 동작하게 하려면 폴더 닫힌 상태에서는 음량▼ 길게, 폴더 열린 상태에서는 [—](무음) 또는 음량▼ 길게 누르세요.

내 모습 대신 다른 화면 보여주기

영상 전화 중
◉ 누르세요.

카메라가 멈추고 다른 화면이 표시됩니다.

↓

다시 내 모습을 보여주려면
◉ 누르세요.

알아두기

- 스피커폰을 끄려면 [—](메뉴) 누른 후 **스피커폰**을 **해제**로 설정하세요.
- 스피커폰 이용 시 심한 잡음이 발생하거나, 주위가 소란하여 통화 내용이 잘 들리지 않을 때는 스테레오 이어폰을 연결하여 통화하세요.

전화 걸기/받기

전화 걸기

대기 상태에서 상대방 전화번호를 누른 후 통화 누르세요.

상대방과 연결되면 통화하세요.

전화 받기

전화가 오면 폴더를 열거나 아무 버튼을 누르세요.
(단, ━(거절), ━(무음), 종료, 음량▲/음량▼ 제외)

- 전화받는 방법을 선택할 수 있습니다.(전화받기 방법 선택 → 125쪽)

전화를 거절하려면 폴더 닫힌 상태에서 음량▲ 길게, 폴더 열린 상태에서 ━(거절) 또는 📷/🎥, 음량▲ 길게 누르세요.

- 수신벨이 무음으로 동작하게 하려면 폴더 닫힌 상태에서는 음량▼ 길게, 폴더 열린 상태에서는 ━(무음) 또는 음량▼ 길게 누르세요.

알아두기

통화 중 상대방 소리 크기를 조절하려면 음량▲/음량▼ 누르세요.

소리 크기 조절

버튼음/조작음, 수신벨, 메시지 수신음의 크기를 조절할 수 있습니다.

대기 상태에서 음량▲/음량▼ 누르세요.

◎ 눌러 조절할 항목을 선택하세요.

◎ 눌러 소리 크기를 조절하세요.

매너 모드 설정/해제

공공장소에서 휴대전화의 소리가 다른 사람에게 방해되지 않도록 설정하는 기능입니다.(매너모드 설정 → 124쪽)

설정/해제하려면 대기 상태에서 * 길게 누르세요.

휴대전화의 소리가 진동이나 무음으로 대체됩니다.(모닝콜, SOS 메시지 수신음, 사진/동영상 촬영음, 배터리 경고음 제외)

대기 화면 이미지 선택

대기 상태에서
(메뉴) 누르세요.

눌러 **환경설정** 선택 후 누르세요.

눌러 **화면 설정** 선택 후 누르세요.

눌러 **바탕화면 꾸미기** 선택 후 누르세요.

눌러 **배경 이미지** 선택 후 누르세요.

눌러 **기본 이미지** 선택 후 누르세요.

눌러 원하는 이미지 선택 후 누르세요.

벨소리 선택

대기 상태에서
(메뉴) 누르세요.

◎ 눌러 **환경설정**
선택 후 ◉ 누르세요.

◎ 눌러 **소리 설정**
선택 후 ◉ 누르세요.

◎ 눌러 **수신벨 선택**
선택 후 ◉ 누르세요.

◎ 눌러 **수신벨** 선택 → ◎ 눌러
원하는 항목 선택 후 ◉ 누르세요.

문자 메시지 보내기 77쪽

대기 상태에서
 길게 누르세요.

메시지를 입력한 후
◉ 누르세요.

상대방 전화번호를 입력한 후
◉ 누르세요.

알아두기

이름 또는 번호 입력 시, 전화번호부에 저장된 번호 및 통화 기록에 있는 번호를 모두 검색할 수 있습니다.

눌러 원하는 번호 선택 후 ◉ 누르세요.

전화번호 저장 53쪽

전화번호 저장 방법??

대기 상태에서 누르세요.

눌러 **전화번호 추가** 선택 후 누르세요.

눌러 항목을 선택한 후 정보를 입력하세요.

	이름 입력
	전화번호 입력 ▪ 단축 번호를 지정하려면 (단축번호) 누름

입력한 내용을 저장하려면 누르세요.

사진 촬영 85쪽/촬영한 사진 보기 96쪽

사진 촬영

대기 상태에서 [카메라 키] 길게 누르세요.

촬영할 대상을 선택하고 ◉ 누르세요.

사진이 자동으로 저장됩니다.

촬영음설정, 촬영후 확인 여부 등 카메라 촬영 시 세부 환경을 설정할 수 있습니다.(96쪽)

촬영한 사진 보기

대기 상태에서 [카메라 키] 누르세요.

◎ 눌러 **애니콜 앨범** 선택 후 ◉ 누르세요.

◎ 눌러 원하는 사진 선택 후 ◉ 누르세요.

전체 화면으로 보려면 ◉ 누른 후 휴대전화를 가로로 돌리세요.
다른 사진을 보려면 ◎ 누르세요.

전화 사용법

영상 전화 걸기/받기, 전화 걸기/받기, 통화 중에 이용할 수 있는 기능을 설명합니다.

영상 전화

영상 전화 걸기

상대방의 모습을 보면서 통화할 수 있습니다.
상대방 휴대전화가 영상 전화 서비스를 지원하는 경우에만 영상 전화로 연결됩니다.

1 대기 상태에서 상대방의 전화번호 입력

2 [카메라/영상] 누름

3 상대방과 연결되면 영상 전화 카메라 렌즈를 나에게 맞춘 후 스피커폰으로 통화하기

■ 영상 전화 환경을 변경할 수 있습니다.(125쪽)

소리 크기 조절	[음량▲]/[음량▼] 누름
상대방 화면 캡처	[카메라/영상] 누름
상대방 화면 녹화	[카메라/영상] 길게 누름
화면 확대/축소	[좌/우 방향키] 누름
화면 밝기 조절	[상/하 방향키] 누름
대체영상 실행	[확인] 누름
영상/음성 일시차단	[통화] 누름
전화번호 찾기	[방향키] 길게 누름
연결 메뉴 실행	[메뉴 키](메뉴) 누름
화면 뽀샤시하게 하기	[메뉴 키](뽀샤시1) 누름

4 통화가 끝나면 [종료] 누름

알아두기

- 영상 전화 중 화질이나 음질은 기지국의 상태에 따라 달라질 수 있습니다.
- 영상 전화 중 주위가 소란하여 통화 내용이 잘 들리지 않을 때는 스테레오 이어폰을 연결하여 통화하세요.
- 영상 전화 중 캡처한 영상 화면 또는 녹화한 영상은 **애니콜 앨범**에서 확인할 수 있습니다.(96쪽)
- 수신자 단말기에 따라 일부 기능이 제한될 수 있습니다.

영상통화 미리 보기

영상 통화 시 나타나는 내 모습 및 영상 전화 화면을 미리 볼 수 있습니다. 영상 전화 화면 환경을 먼저 설정한 후 상대방과 영상 전화를 연결할 수 있습니다.

1 **대기 상태에서 상대방 번호 입력**

2 **(메뉴) 누른 후 영상통화 미리보기 선택**
- ■ 영상 전화 화면이 실행됩니다.

3 **영상 전화 화면 환경 설정**
- ■ 대체 영상을 실행하려면 ◉ 누름
- ■ 연결 메뉴를 실행하려면 (메뉴) 누름(34쪽)
- ■ 화면을 뽀샤시하게 하려면 (뽀샤시1) 누름

4 **상대방에게 영상 전화를 걸려면 통화 또는 📷/🎥 누름**
- ■ 취소하려면 종료 누름

영상 전화 받기

1 영상 전화가 오면 폴더를 열거나 아무 버튼 누름(단, ▬(거절), ▬(무음), 종료, 음량▲/음량▼ 제외)

- 전화받는 방법을 선택할 수 있습니다. (전화받기 방법 선택 → 125쪽)

2 상대방과 연결되면 영상 전화 카메라 렌즈를 나에게 맞춘 후 스피커폰으로 통화하기

- 스피커폰을 끄려면 ▬(메뉴) 누른 후 **스피커폰**을 **해제**로 설정하세요.

3 통화를 끝내려면 종료 누름

알아두기

영상 전화가 오면 화면 상단에 표시됩니다.

영상 전화 중 메뉴

▬(메뉴) 누른 후 눌러 원하는 메뉴 선택

스피커폰	상대방 소리를 스피커로 들을 수 있도록 설정/해제
일시차단	내 음성 또는 화면 차단
카메라 설정	카메라 환경 설정(화이트 밸런스, 특수 효과, 감정애니메이션★, 줌/밝기)
캡처/녹화	상대방 영상 또는 내 영상 캡처/녹화, 내 영상 또는 상대방 영상 여러 장 찍기 ■ 녹화를 마치려면 ◉ 또는 누름 ■ 녹화된 영상은 **애니콜 앨범**에 저장됩니다.
화면 설정	영상 전화 중 화면 환경 설정(대체영상 선택, 카메라 전환, 화면크기선택★, 뷰티캠)
액자끼우기	내 영상에 액자 끼우기
휴대폰 기능	전화번호부, 다이어리 기능 사용
버튼도움말	영상 전화 중 버튼 사용 방법 보기

★ 영상 전화 중 내 모습의 화면에서 감정을 나타내는 애니메이션을 표현할 수 있습니다.

★ 화면 크기를 **전체화면보기**로 설정 시 해상도 및 선명한 화질을 위하여 영상 전화 화면이 가로로 전환됩니다.

알아두기

영상 전화 중 설정한 기능의 일부 항목은 통화 종료 후에 자동 해제됩니다.

전화 걸기

전화번호를 입력하거나 검색하는 등 다양한 방법으로 전화를 걸 수 있습니다.

전화번호 입력해 걸기

전화번호를 입력해 전화를 걸 수 있습니다.

1 대기 상태에서 상대방 전화번호 입력 후 통화 누름
  - 영상 전화를 걸려면 📷/📹 누름

2 상대방과 연결되면 통화

최근 기록에서 걸기

최근에 사용한 번호(전화 걸거나 받은 번호, 부재 중 번호, 전화 거절한 번호, 메시지 보내거나 받은 번호)를 검색해 전화 걸 수 있습니다.

1 대기 상태에서 통화 누름

2 ◎ 눌러 원하는 목록 선택

3 ◎ 눌러 원하는 번호 선택 후 통화 누름
  - 영상 전화를 걸려면 📷/📹 누름

4 상대방과 연결되면 통화

최근 통화한 번호로 전화를 걸려면 대기 상태에서 통화 길게 누르세요.

번호 4자리로 검색해 걸기

전화번호의 앞번호 또는 뒷번호 4자리로 검색해 전화를 걸 수 있습니다.

1 검색할 앞번호 또는 뒷번호 4자리 누름

2 ◎ 눌러 원하는 번호 선택 후 통화 누름
  - 영상 전화를 걸려면 📷/📹 누름

3 상대방과 연결되면 통화

전화번호부를 잠금 설정한 경우 초성으로 검색을 할 수 없습니다.(기능사용 잠금 → 132쪽)

단축 번호로 걸기

휴대전화에 저장된 번호 중 단축 번호를 지정한 번호로 편리하게 전화를 걸 수 있습니다.

(단축 번호 000~009)

1 대기 상태에서 해당 번호 길게 누름

2 상대방과 연결되면 통화

(단축 번호 010~999)

1 대기 상태에서 앞자리 수는 짧게 누르고, 맨 뒷자리 수는 길게 누름

2 상대방과 연결되면 통화

초성으로 번호 검색해 걸기

초성으로 번호 검색해 음성 전화 또는 영상 전화를 걸 수 있습니다.

1 대기 상태에서 검색할 이름의 초성 ('홍'인 경우 'ㅎ')에 해당하는 숫자 버튼을 차례로 누름

예) 홍길동 검색 → 8ㅎ 4ㄱ 6ㄷ 누름

2 검색된 목록에서 원하는 번호 선택 후 통화 누름

■ 영상 전화를 걸려면 [카메라] 누름

3 상대방과 연결되면 통화

알아두기 전화번호부를 잠금 설정한 경우 초성으로 검색을 할 수 없습니다.(기능사용 잠금 → 132쪽)

그룹콜 플러스로 걸기

여러 사람과 동시에 통화하고자 할 때 유용한 기능입니다.

1 대기 상태에서 상대방 전화번호 입력

2 ▬(메뉴) 누른 후 **그룹콜 플러스** 선택

3 통화할 상대방 추가 입력 후 통화 누름
- 총 9개의 전화번호를 입력할 수 있습니다.

4 상대방과 연결되면 통화
- 상대방이 전화를 받은 경우 "그룹 통화입니다." 라는 음성 메시지가 전달됩니다.

포즈(Pause) 이용하기

번호 사이에 대기 시간을 입력하는 기능입니다. ARS(Audio Response System) 사용 중에 입력하는 번호를 대기 상태에서 미리 입력한 후 통화가 연결된 상태에서 사용하세요.

예) ARS 사용 중에 생년월일을 입력하는 경우

1 대기 상태에서 ARS 전화번호 입력

2 ▬(메뉴) 누른 후 **수동대기(P)** 선택

3 생년월일 입력

4 ARS로 전화를 걸려면 통화 누름

5 생년월일이 자동 송출

증권 및 은행에 대한 정보를 저장했을 경우 분실이나 비밀번호 관리에 주의하세요. 도난이나 분실, 비밀번호, 주민등록번호 등의 유출로 인한 불이익에 대해서는 휴대전화 제조회사가 책임지지 않습니다.

전화 끊기

폴더를 닫거나 종료 누름

- 전화번호부에 저장되지 않은 번호일 경우 메시지 보내기 또는 전화 번호를 저장할 수 있습니다.
- 전화번호부에 저장된 번호일 경우 메시지 보내기 또는 전화번호를 수정할 수 있습니다.

전화 받기

전화가 오면 폴더를 열거나 아무 버튼 누름 (단, ▭(거절), ▭(무음), 종료, 음량▲/음량▼ 제외)

▪ 전화받는 방법을 선택할 수 있습니다. (전화받기 방법 선택 → 125쪽)

전화 거절

음성 안내 전송

전화를 받기 곤란한 경우 전화를 거절할 수 있습니다.

전화 올 때 폴더 닫힌 상태에서 음량▲ 길게, 폴더 열린 상태에서 ▭(거절), 📷/🎥, 음량▲ 길게 누름

▪ 상대방에게 전화를 받을 수 없다는 음성 안내가 전송됩니다.

- 전화 수신거절 상태를 설정할 수 있습니다. (수신거절 설정 → 126쪽)
- 전화 수신거절 상태를 음성 안내로 설정한 경우 상대방이 남긴 녹음 메시지를 확인할 수 있습니다. (메모 → 71쪽)

무음벨 실행

폴더 닫힌 상태에서 전화 올 때 음량▼ 길게, 폴더 열린 상태에서 전화 올 때 음량▼ 길게 또는 ▭(무음) 누름

▪ 벨 또는 진동이 무음벨로 동작합니다.

부재중 전화/메시지 확인

부재중 전화 확인

1 화면에 부재중 전화가 나타나 있으면 ◉ 누름

2 부재중 전화 목록이 열리면 번호 확인

미확인 전화/메시지 보기

부재 중 전화 또는 읽지 않은 메시지가 있는 경우 대기 화면에 확인할 내용이 표시됩니다.

1 확인할 내용 알림 화면이 나타남

2 원하는 목록 선택 후 ◉ 누름

확인하지 않고 알림 화면을 닫으려면 취소 또는 종료 누르세요.

통화 중 기능

상대방 소리 크기 조절

음량▲/음량▼ 누름

통화 내용 녹음

1 📷/🎞 누름

2 통화 내용 녹음

3 녹음을 끝내려면 ◉ 누름

■ 녹음한 내용은 **메모**에 저장됩니다.(71쪽)

상대방과 동시에 이야기할 경우 녹음이 제대로 안 되거나 녹음된 내용이 명확하지 않을 수 있습니다.

통화 중 번호 입력해 사용

통화 중에 번호를 입력해 메모장에 저장할 수 있으며, 해당 번호로 메시지를 전송하거나 전화번호부에 저장할 수 있습니다.

1 번호 입력

2 원하는 기능 선택

문자 메모 작성	(메모저장) 누름
메시지 전송★	누름
전화번호 저장	누름

★ (메뉴) 누른 후 **전화번호부 저장** 또는 **메시지 전송**을 선택해 실행할 수도 있습니다.

통화 중 메뉴

통화 중에 (메뉴) 누른 후 원하는 메뉴를 선택하세요.

한 뼘 통화 설정 단축 누름	휴대전화에서 한 뼘 정도 떨어진 상태에서 통화할 수 있도록 설정/해제
소곤소곤설정 단축 누름	조용히 통화해야 하는 상태에서 내 소리를 작게 말하더라도 상대방에게는 내 소리가 크게 들리도록 설정/해제
영상 통화 전환★	영상 전화 상태로 전환
메모	통화 중에 휴대전화에 저장된 메모를 확인하거나 새로 입력
전화번호부 단축 누름	전화번호부 메뉴 실행
메시지 단축 누름	메시지 메뉴 실행
송화음차단	통화 중에 내 소리가 상대방에게 들리지 않게 설정
키소리안남	버튼 누르는 소리가 들리지 않게 설정

자기번호송출	ARS 등의 통화 중에 내 휴대전화 번호를 입력하는 경우 자동으로 번호 입력
내 위치 보내기	내 위치를 통화 중인 상대방에게 메시지로 보내기

★ 전화를 걸 경우 나타납니다. 단, 영상 전화 지원 휴대전화로 전화 걸 경우 영상 통화 연결을 할 수 있습니다.

- **한 뼘 통화** 기능과 **소곤소곤** 기능을 동시에 사용할 수 없습니다.
- **한 뼘 통화** 설정 시 수화 음량이 커지므로 귀에 가까이 대고 통화하지 마세요.

MEMO

LGT 서비스

LG U+에서 제공하는 무선 인터넷 서비스, 고객 센터, 부가 서비스 등을 이용할 수 있습니다.

※ 자세한 내용은 LG U+에 문의하세요.

모바일 고객센터 (메뉴) 1 1

LG U+ 모바일 고객 센터로 접속해 여러 가지 서비스를 신청/변경하거나 이용 안내를 확인할 수 있습니다.

고객센터 홈	요금 할인, 부가서비스, 멤버십 등에 관한 정보 확인 및 서비스 신청/변경
요금/사용량 조회	사용 요금, 당월 실시간 및 사용량 조회
요금제/할인제도	요금제 변경 및 요금 할인 신청
부가서비스	부가 서비스 신청 및 해제
멤버십	멤버십 카드 신청, 멤버십 등급 및 포인트 한도 · 이용 내역 확인
모바일청구서	모바일 청구서 신청
요금납부/홀충전	요금 납부 내역 확인, 납부 방법 변경 및 홀 충전
이용안내	고객 센터 서비스 안내

국제 자동 로밍 (메뉴) 1 2

해외에서 사용할 수 있는 서비스입니다.

오토 다이얼링 설정	해외에서 국제 발신 시 국제 접속 번호 및 국가 코드 자동 입력
로밍 고객센터 안내	국제전화 접속 번호 안내
로밍 국가 추가	해외 로밍 국가 추가

로밍 서비스 지역 및 자세한 사용 방법은 LG U+에 문의하세요.

OZ Lite (메뉴) 1 3

무선 인터넷에 접속하거나 무선 인터넷 사용 환경을 설정할 수 있습니다.

접속하기	OZ Lite 무선 인터넷 접속
최종 접속 사이트	마지막으로 접속한 사이트 접속
오픈넷 (Open Net)	숫자로 조합한 키패드로 모바일 주소★ 입력 후 무선 인터넷 접속
환경설정	무선 인터넷 환경 설정

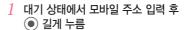
★ 인터넷 주소(URL) 대신 URL과 일치하는 키패드 숫자를 입력하는 숫자로 구성된 인터넷 주소입니다.

무선 인터넷 접속 시 버튼 사용법

메뉴 선택	◉ 또는 해당 메뉴의 숫자 버튼 누름
이전 화면	취소 누름
상위 메뉴	(상위) 누름
브라우저 메뉴	(메뉴) 누름
브라우저 종료	종료 누름

대기 상태에서 WINC 접속하기

WINC란 무선 인터넷 사이트에 보다 쉽게 접속할 수 있는 모바일 주소 서비스입니다. 사이트 주소를 알고 있는 경우 대기 상태에서 바로 해당 사이트로 접속할 수 있습니다.

1 대기 상태에서 모바일 주소 입력 후 ◉ 길게 누름

2 해당 인터넷 사이트로 이동

번호 검색(WINC)에 관한 자세한 내용은 www.winc.or.kr을 참조하세요.

LGT 서비스

OZ 웹서핑 (메뉴)14

웹서핑 브라우저로 PC에서와 같은 유선 인터넷 웹사이트로 접속할 수 있습니다.

알아두기

서비스 가입 및 자세한 사용 방법은 LG U+에 문의하세요.

OZ 메신저 (메뉴)15

별도의 로그인 없이 주소록을 검색하거나 직접 전화번호를 입력하여 상대방과 대화할 수 있습니다.

알아두기

서비스 가입 및 자세한 사용 방법은 LG U+에 문의하세요.

musicON (메뉴)16

musicON 사이트에 접속해 음악 파일을 내려받거나 내려받은 음악을 재생 또는 관리할 수 있습니다.

musicON 플레이어

musicON 서비스에서 내려받은 음악 파일을 재생할 수 있습니다.

음악 재생 중 버튼 사용 방법

일시 정지/계속 재생	◉ 반복해 누름
이전 곡/다음 곡 재생	◀/▶ 누름
되감기/빨리감기	◀ 길게/▶ 길게 누름

정지	◎ 누름
재생 목록 보기	◎ 누름
소리 크기 조절	음량▲/음량▼ 누름
뮤직보관함 이동	▭(뮤직) 누름

알아두기

- 10초 이상 재생된 상태에서 ◎ 누르면 재생 중인 곡이 처음부터 다시 재생됩니다.
- 메시지를 받으면 진동이 울리면서 화면 상단에 메시지 아이콘이 표시됩니다.
- 매너 모드 상태에서는 스테레오 이어폰으로만 음악을 들을 수 있습니다.

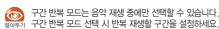
재생 모드 설정하기

음악 파일 재생 시 반복 재생 여부 및 재생 순서를 설정할 수 있습니다.

1 플레이어에서 ▭(메뉴) 누름

2 **재생모드설정** 선택 후 원하는 재생 모드 선택

알아두기

구간 반복 모드는 음악 재생 중에만 선택할 수 있습니다. 구간 반복 모드 선택 시 반복 재생할 구간을 설정하세요.

플레이어 환경 설정하기

musicON 플레이어 사용 환경을 설정할 수 있습니다.

1 플레이어에서 ▭(메뉴) 누름

2 **환경설정** 선택 후 원하는 항목 설정

재생유지 옵션	음악 파일 재생 중 폴더를 닫았을 때 상태 설정(재생 유지, 재생 종료)
플레이어스킨 설정	음악 파일 재생 시 나타나는 화면 이미지 선택
가사보기 설정	음악 파일 재생 시 가사가 보이도록 설정 또는 해제
이어듣기 설정	음악 파일 재생 종료 후 재진입 시 이어서 재생하도록 설정 또는 해제

뮤직보관함

musicON 서비스에서 내려받은 음악 파일을 원하는 목록별로 재생하거나 관리할 수 있습니다.

1 플레이어에서 (뮤직) 누름

2 원하는 목록 선택해 이용

전체목록	내려받은 음악 파일 전체 목록
현재재생목록	현재 재생 중인 음악 파일 목록
마이리스트	원하는 음악 파일을 모아 만든 나만의 앨범

온라인 스토어 이용하기

musicON 온라인 스토어에 접속해 원하는 음악 파일을 내려받을 수 있습니다.

1 뮤직보관함에서 (메뉴) 누름

2 **온라인스토어** 선택

■ musicON 온라인 스토어로 접속됩니다.

3 원하는 음악 파일 선택해 내려받기

Samsung Kies 또는 LG U+의 musicON 프로그램을 이용하여 MP3 파일을 내려받을 수도 있습니다. 프로그램 설치 및 사용 방법은 삼성모바일닷컴 또는 www.musicon.co.kr을 참조하세요. (musicON → 44쪽)

☑ 파일 검색하기

뮤직보관함에 보관되어 있는 음악 파일을 검색할 수 있습니다.

1 뮤직보관함에서 ▭(메뉴) 누름

2 **파일검색** 선택

3 검색할 파일명 입력 후 ◉ 누름

☑ 마이리스트에 저장하기

원하는 음악 파일을 선택해 나만의 앨범을 만들 수 있습니다.

1 뮤직보관함에서 **전체목록** 선택

2 ▭(✔) 눌러 마이리스트에 저장하려는 음악 파일 선택 후 ▭(메뉴) 누름

3 **마이리스트로이동** 선택

4 원하는 마이리스트 선택

DMB 방송 가이드 ▭(메뉴) 1 7

지상파 DMB의 방송 편성정보 및 시청편리 기능을 제공하는 서비스 입니다.

건당	건당 요금으로 방송 편성표 내려받기
월정액	월정액제로 방송 편성표 내려받기

다운로드 보관함 ▭(메뉴) 1 8

OZ Lite 등에서 내려받은 각종 컨텐츠를 확인하거나 관리할 수 있습니다.

MP3보관함	musicON 사이트에서 내려받은 파일
동영상보관함	OZ Lite에서 내려받은 동영상
게임보관함	OZ Lite에서 내려받은 게임
벨보관함	OZ Lite에서 내려받은 벨
배경이미지 보관함	OZ Lite에서 내려받은 이미지
인터넷보관함	인터넷 사이트에서 내려받은 파일
기타보관함	기타 파일

모바일칩서비스 (메뉴) 1 9

칩에 내장된 금융 서비스 정보를 이용하여 휴대전화로 은행 업무와 신용 카드, 멤버십, 교통 카드 및 각종 금융 서비스를 언제 어디서나 이용할 수 있는 서비스입니다.
서비스를 이용하려면 먼저, LG U+에서 외장형 칩 슬롯을 구입한 후 모바일칩을 발급받아야 합니다.
서비스에 대한 자세한 내용은 LG U+에 문의하세요.

- 은행별로 제공되는 서비스 및 혜택에는 차이가 날 수 있습니다.
- 발급받은 모바일 칩에는 신용 카드 및 은행 계좌에 대한 정보가 들어 있으므로 도난, 분실, 비밀번호 유출 등을 주의하세요. 사용자 부주의로 인해 발생한 불이익에 대해서는 휴대전화 제조회사가 책임지지 않습니다.
- 서비스 이용 중에 입력하는 비밀번호는 5회 오류 시 자동 잠금으로 인해 모바일 칩을 사용할 수 없습니다. 이런 경우 모바일 칩 발급 은행에 문의하세요.
- 휴대전화에 외장형 칩 슬롯이 연결된 상태에서 모바일 칩을 넣거나 빼지 마세요.
  모바일 칩에 손상이 생길 수 있습니다.

miTV (메뉴) 1 0

각종 뉴스 속보, 증권 상황, 경기 상황 등을 메시지로 받을 수 있는 방송 메시지 서비스입니다.

miTV접속하기	miTV 접속 후 원하는 정보 이용
miTV수신함	수신 또는 저장된 방송 메시지 확인
miTV채널설정	원하는 방송 채널 선택해 설정
수신함 비우기	수신된 방송 메시지 지우기
환경설정	miTV 수신 환경 설정
miTV안내	miTV 서비스 내용 확인

통화편의 서비스 (메뉴) 1 *

LG U+에서 제공하는 각종 부가 서비스를 휴대전화에서 직접 신청/해지하거나, 안내 글을 확인할 수 있습니다.
자세한 내용은 LG U+에 문의하세요.

OZ ◉

LG U+에서 제공하는 웹뷰어 인터넷 서비스로 PC와 같은 인터넷을 휴대전화에서 쉽고 편리하게 이용할 수 있습니다.

1 검색창에 검색어를 입력하거나 접속을 원하는 웹사이트 선택 후 ◉ 누름

2 해당 웹사이트에 접속하면 서비스 이용

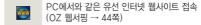
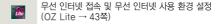
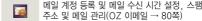
인터넷 접속 시 메뉴(메뉴) 사용 방법

아이콘	기능
	이전 페이지로 이동
	다음 페이지로 이동
	홈 페이지로 이동
	창전환(새창 열기/창 닫기)하기
	즐겨찾기 목록 보기
	즐겨찾기 추가하기
	도구 메뉴 사용하기

알아두기

- 웹사이트 서비스 사용 시 음량▲/음량▼ 누르면 화면을 확대/축소할 수 있습니다.
- 웹사이트 서비스 사용 시 ▬( )누르면 가로 또는 세로로 화면 보기 상태를 전환할 수 있습니다.

바로 가기

OZ 초기 화면 하단의 바로 가기 메뉴를 통해 LG U+에서 제공하는 다양한 서비스를 이용할 수 있습니다.

아이콘	기능
	PC에서와 같은 유선 인터넷 웹사이트 접속 (OZ 웹서핑 → 44쪽)
	무선 인터넷 접속 및 무선 인터넷 사용 환경 설정 (OZ Lite → 43쪽)
	메일 계정 등록 및 메일 수신 시간 설정, 스팸 주소 및 메일 관리(OZ 이메일 → 80쪽)
	OZ 메신저 실행(OZ 메신저 → 44쪽)
	다운로드 보관함 실행(다운로드 보관함 → 47쪽)

알아두기

OZ에 대한 자세한 내용은 LG U+에 문의하세요.

위젯 취소

날씨, 교통 정보 등 생활에 유용한 다양한 정보를 대기 화면에서 빠르게 확인할 수 있으며, 나만의 위젯으로 대기 화면을 개성있게 꾸밀 수 있습니다.

위젯 서비스 실행하기

1 대기 상태에서 취소 누름

2 ▭(예) 누름

알아두기 위젯 서비스 실행 시 대기 화면이 위젯 화면으로 자동 설정됩니다. 위젯 화면을 해제하려면 위젯 환경 설정에서 사용중지를 선택하세요.(위젯 환경 설정 → 52쪽)

위젯 서비스 사용하기

1 대기 상태에서 취소 누름

2 ◌ 눌러 원하는 서비스 선택 후 ◉ 누름

알아두기 시계 등 일부 위젯 서비스는 상세 정보를 제공하지 않습니다.

MY 위젯 설정하기

휴대전화에 저장된 위젯의 정보를 확인하거나 사용할 위젯 항목을 선택할 수 있습니다.

1 대기 상태에서 취소 누름

2 ▭(MY위젯) 누름

3 ▭(사용설정) 누름
- 또는 ▭(메뉴) 눌러 **위젯사용설정** 선택

4 사용할 위젯 선택 후 ◉ 누름
- 선택한 위젯을 사용하지 않으려면 ◉ 눌러 ☑ 해제하세요.
- 위젯 정보를 확인하려면 ▭(위젯정보) 누름

5 설정이 끝나면 ▭(완료) 누름
- 취소하려면 취소 눌러 **예** 선택 후 ◉ 누름

알아두기 새 위젯을 내려받으려면 ▭(메뉴) 누른 후 **위젯다운로드**를 선택하세요.(위젯 내려받기 → 52쪽)

위젯 순서 변경하기

위젯 화면에 표시할 위젯의 순서를 설정할 수 있습니다.

1 대기 상태에서 취소 누름

2 ◎ 눌러 순서를 변경할 위젯 선택

3 ▭(메뉴) 누른 후 **위젯순서변경** 선택

4 ◎ 눌러 원하는 위치로 이동

5 설정이 끝나면 ◉ 누름

- 취소하려면 ▭(취소) 누름

알아두기 대기 화면에는 1~4번 위젯까지만 표시됩니다. 중요도에 맞게 위젯 순서를 변경하세요.

대기 화면에 표시하기

대기 화면에 표시할 위젯을 선택할 수 있으며 위젯의 위치를 조절할 수 있습니다.

1 대기 상태에서 취소 누름

2 ▭(메뉴) 누른 후 **대기화면표시** 선택

3 ◎ 눌러 원하는 위젯 선택 후 ◉ 누름

- 대기 화면에 표시할 수 없는 위젯은 선택되지 않습니다.
- 선택한 위젯을 대기 화면에 표시하지 않으려면 ◉ 눌러 ☑ 해제하세요.

4 위치를 조절하려면 ▭(위치이동) 누른 후 ◎ 눌러 원하는 위치로 이동

5 위치 조절이 끝나면 ▭(저장) 누름

- 대기 화면에 표시할 위젯을 하나 이상 선택한 경우 ◉ 누르면 다음 위젯의 위치를 이동할 수 있습니다.

6 설정이 끝나면 ▭(저장) 누름

- 취소하려면 취소 누름

대기 화면에 위젯을 숨기거나 표시하려면 취소 길게 누르세요.

위젯 내려받기

OZ Lite에 접속해 위젯을 내려받을 수 있습니다.
다양한 위젯으로 나만의 대기 화면을 꾸며 보세요.

1 대기 상태에서 취소 누름

2 ▬(메뉴) 누른 후 **위젯다운로드** 선택

3 접속되면 원하는 위젯 선택해 내려받기

위젯 환경 설정하기

위젯의 버전을 확인하거나 정보를 업데이트할 수 있으며, 위젯 사용 환경을 설정할 수 있습니다.

1 대기 상태에서 취소 누름

2 ▬(메뉴) 누른 후 **환경설정** 선택

3 원하는 항목 선택 후 ◉ 누름

배경화면설정	대기 화면에 표시할 배경 이미지 선택 ▪ 선택한 이미지를 미리 확인하려면 ▬(미리보기) 누름
위젯숨김/보기효과	대기 화면에서 취소 길게 눌렀을 때 위젯 숨김/보기의 효과 설정 ▪ 선택한 효과를 미리 보려면 ▬(미리보기) 누름
정보업데이트	최신 버전의 위젯 정보 업데이트
버전정보	현재 위젯 버전 및 날짜 확인 ▪ 최신 버전을 확인하려면 ▬(버전확인) 누름
사용중지	위젯 서비스 이용 해제
이용안내	위젯 서비스에 대한 이용 안내 확인

전화번호부

전화번호를 저장하고 검색할 수 있으며, 통화 시간을 확인하거나 내 번호/정보를 관리할 수 있습니다.

전화번호 찾기 ◎1 단축 ◎ 길게 누름

검색어(이름, 전화번호, 이메일)를 입력해
전화번호를 찾을 수 있습니다.

1 검색어(이름, 전화번호, 이메일) 입력

2 검색 결과에서 원하는 번호 선택

통화 연결	통화 누름
상세 보기	◉ 누름 ▪ 편집하려면 ◉ 누름 ▪ 메시지를 보내려면 ▬(메시지) 누름 ▪ 전화번호 전송 또는 삭제하려면 ▬(메뉴) 누름

전화번호 추가 ◎2

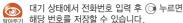
새 전화번호를 저장할 수 있습니다.
전화번호 저장 시 사진, 그룹, 벨소리, 기념일 등
상세 정보를 함께 저장할 수 있습니다.

1 등록할 정보 입력

8	이름 입력(사진을 등록하려면 ▬(메뉴) 누른 후 **사진설정** 선택)
▯	전화번호 입력(수동대기(P), 전화번호 타입을 변경하려면 ▬(메뉴) 누름) ▪ 단축 번호를 지정하려면 ▬(단축번호) 누름
번호 추가	번호 추가할 아이콘 선택 후 ◉ 눌러 번호 입력
8ꝫ	그룹 선택(그룹 목록을 보려면 ▬(그룹) 누름)
♪	벨소리 선택 (벨소리 목록을 보려면 ▬(벨소리) 누름)

	전화 수신 시 개인별 도트 지정
	항목추가 열기(기념일, 이메일, 주소, 메모를 추가로 등록하려면 ◉ 누름)
	기념일 입력 (음력 기념일인 경우 ▭(음력) 누름)
	이메일 주소 입력(상용 이메일을 입력하거나 편집하려면 ▭(메뉴) 누름)
	주소 입력
	메모 입력

2 **입력한 내용을 저장하려면 ◉ 누름**

알아두기 대기 상태에서 전화번호 입력 후 ◎ 누르면 해당 번호를 저장할 수 있습니다.

전화번호 그룹 ◎3

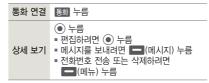
전화번호를 가족, 친구, 직장 등 특정 그룹으로 묶어 관리할 수 있습니다. 그룹원 정보를 확인하거나 새 그룹을 만들어 추가할 수 있으며 각 그룹은 벨소리를 다르게 설정할 수도 있습니다. 비밀 그룹으로 지정하면 정보를 안전하게 관리할 수 있습니다.

그룹 검색

1 **검색할 그룹 선택 후 ◉ 누름**

- 그룹 정보를 보려면 ▭(그룹정보) 누름

2 **그룹 구성원 검색**

통화 연결	통화 누름
상세 보기	◉ 누름 ▪ 편집하려면 ◉ 누름 ▪ 메시지를 보내려면 ▭(메시지) 누름 ▪ 전화번호 전송 또는 삭제하려면 ▭(메뉴) 누름

그룹 추가

1 ▬(추가) 누름

2 그룹 정보 등록

8	그룹 이름 입력
♪	벨소리 선택 ▪ 벨소리 목록을 보려면 ▬(목록) 누름 ▪ 벨소리를 지정하지 않으려면 ▬(미지정) 누름
⠿	그룹도트 지정
🔒	비밀그룹 등록/해제

3 등록이 끝나면 ◉ 누름

- **비밀그룹**으로 등록된 그룹은 비밀번호 입력 후 확인할 수 있으며, 검색어를 입력해 전화번호를 찾을 수 없습니다.
- 기존 그룹의 정보를 변경할 때는 ▬(메뉴) 누른 후 **그룹정보 편집**을 선택하세요.

단축번호 관리 ◎4

0부터 999까지 저장된 단축 번호를 백 단위로 확인하거나 관리할 수 있습니다. 단축 번호를 추가하거나 등록된 단축 번호를 해제할 수 있습니다.

통화시간 보기 ◎5

총 통화시간, 총 발신 통화시간, 최근 발신 통화시간, 영상 통화 시간을 확인할 수 있습니다. 주간 별 통화 시간을 확인하거나 통화 시간을 초기화할 수 있습니다.

휴대전화에 표시되는 통화 시간과 이동통신 사업자로부터 청구되는 통화 요금은 차이가 있을 수 있습니다. 요금에 대한 자세한 내용은 LG U+에 문의하세요.

주소록 Sync 접속 ◎6

휴대전화의 분실, 고장, 초기화 등 만일의 경우를 대비하여 주소록을 인터넷 상에 안전하게 보관할 수 있는 서비스입니다.

- 인터넷 상의 주소록을 저장해 두면 휴대전화 기기 변경 시 새 휴대전화에 바로 내려받을 수 있어 편리합니다.
- 서비스에 대한 자세한 내용은 LG U+에 문의하세요.

내 번호/정보 ◎#

휴대전화의 모델명과 S/W 버전 확인 및 사용자 정보를 등록하고 확인할 수 있습니다. 처음 실행하면 사용자 정보 입력 상태가 됩니다. 등록한 내 정보는 문자 메시지로 보낼 수 있습니다.

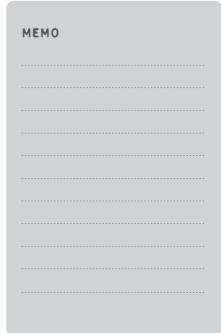
1 등록할 정보 입력

이름	이름 입력 ▪ 사진을 등록하려면 ▬(메뉴) 누른 후 **사진설정** 선택
번호 추가	번호 추가할 아이콘 선택 후 ◉ 누름
(기념일 아이콘)	기념일 입력 (기념일이 음력인 경우 ▬(음력) 누름)
(이메일 아이콘)	이메일 주소 입력(상용 이메일을 입력하거나 편집하려면 ▬(메뉴) 누름)
(주소 아이콘)	주소 입력
(메모 아이콘)	메모 입력

2 등록이 끝나면 ◉ 누름

내 정보 보내기

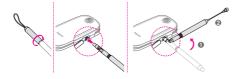
내 정보에 등록된 이름, 전화번호와 추가 정보를
문자 메시지로 보낼 수 있습니다.

1. (전송) 누름
   - 내 정보를 편집하려면 ◉ 누름
   - 내 정보를 초기화 하려면 (초기화) 누름
2. ◉ 눌러 전송할 항목 선택 후 (전송) 누름
   - 추가로 등록한 정보가 없는 경우
     이름과 전화번호만 전송됩니다.
3. 메시지 내용 확인 후 ◉ 누름
4. 상대방 전화번호 입력 후 ◉ 누름

멀티미디어

애니콜 휴대전화에서 제공하는 여러 가지 놀이 기능과
다양한 고급 기능들을 이용하여 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다.

TV (지상파 DMB)

개인 휴대형 이동 방송 서비스로, 휴대전화를 이용해 언제 어디서나 TV, 라디오를 이용할 수 있습니다.

지상파 DMB 안테나 사용 방법

- 지상파 DMB 시청 및 청취 시 안테나를 그림과 같이 장착한 후 끝까지 뽑아서 사용하세요. 그렇지 않을 경우 DMB 수신 성능이 떨어질 수 있습니다.
- 휴대전화 구입 시 제공되는 스테레오 이어폰/마이크 케이블을 연결하여 지상파 DMB 안테나로 사용할 수 있습니다. 스테레오 이어폰/마이크 케이블을 연결하여 DMB 사용 중 수신 성능이 떨어질 경우 지상파 DMB 안테나를 연결하여 사용하세요.

채널 검색

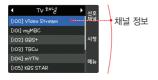
휴대전화 구입 시나 초기화, 지역 이동 등으로 저장된 채널이 없는 경우에는 채널 검색 화면이 나타납니다.

1 원하는 지역 선택 후 ◉ 누름
- 해당 지역의 채널 정보가 검색됩니다.

2 채널 검색이 끝나면 ◉ 누름

- 지역 선택 없이 ◉ 누르면 수도권 채널을 검색합니다.
- 서비스 지역에 따라 검색되는 채널이 다를 수 있습니다.
- 검색된 TV 또는 라디오 채널은 자동으로 저장됩니다.
- 검색 중에 ◉ 누르거나 전화가 와서 검색이 중단된 경우에는 검색을 완료한 채널만 저장됩니다.
- 이후 저장된 채널을 업데이트하려면 환경 설정의 **채널 검색**을 실행하세요.(65쪽)

TV 채널 (메뉴) 3 1 1

방송 중인 TV 채널 정보를 확인하거나 원하는 채널을 선택해 시청할 수 있습니다.

시청하려면	◉ 누름
선호채널을 보려면	(선호채널) 누름

라디오 채널 (메뉴) 3 1 2

방송 중인 라디오 채널 정보를 확인하거나 원하는 채널을 선택해 시청할 수 있습니다.

청취하려면	◉ 누름
선호채널을 보려면	(선호채널) 누름

알아두기

- 방송 시청/청취 중에 휴대전화를 충전하거나 작동 중인 전자제품(노트북, 전자레인지 등)에 가까이 할 경우 주파수 간섭으로 방송 시청/청취에 영향을 받을 수 있습니다.
- 방송 시청/청취 중 폴더를 닫았을 때 방송 유지 여부를 설정할 수 있습니다.(65쪽)

시청/청취 중 기능 설명

버튼 사용 방법

가로 화면 기준으로 설명합니다.

버튼	기능
◎	채널 이동 ▪ ◎ 길게 누르면 전화번호 검색 ▪ ◎ 길게 누르면 새 메시지 작성
◎ 또는 음량▲/음량▼	▪ 소리 크기 조절 ▪ ◎ 또는 음량▲ 길게 누르면 소리 제거
▭(좌)	연결 메뉴 보기 ▪ 길게 누르면 도움말 보기
▭(우)	채널 목록 보기
📷/🎥	시청 중 누르면 화면 캡처/ 시청 길게 누르면 녹화
취소	채널 목록으로 이동
0~9	채널 번호(3자리) 입력해 이동
*	이전에 시청한 채널로 이동

프로그램 정보 보기

현재 시청/청취 중인 프로그램의 정보를 확인할 수 있습니다. 채널 번호, 프로그램 제목, 방송 시간이 표시된 후 일정 시간이 지나면 사라집니다.

방송 시청/청취 중 ▭(좌) 누른 후 **프로그램 정보** 선택

- 프로그램 정보를 닫으려면 ◉ 또는 취소 누름
- 다른 채널의 프로그램 정보를 보려면 ◎ 누름

채널 목록 보기

시청/청취 중 채널 목록을 확인하거나 다른 채널을 선택 후 시청/청취할 수 있습니다.

방송 시청/청취 중 ▭(좌) 누른 후 **채널목록** 선택

- 채널 목록을 닫으려면 취소 누름

DMB 방송 가이드 보기

지상파 DMB의 방송 편성정보 및 시청편리 기능을 제공하는 서비스 입니다.(DMB 방송 가이드 → 64쪽)

방송 시청/청취 중 ▬(좌) 누른 후
DMB 방송 가이드 선택

선호채널 등록

자주 이용하는 채널을 선호채널로 등록해 시청/청취 중에 바로 이동할 수 있습니다.

방송 시청/청취 중 ▬(좌) 누른 후
선호 채널 등록 선택

메시지 확인/메시지 보내기

메시지 확인

1 진동이 울림과 동시에 알림 화면 나타남

2 확인하려면 ◉ 누름

3 메시지 확인하기

- 메시지 확인 중에는 시청/청취 중이던 방송이 일시 정지됩니다.

메시지 보내기

1 방송 시청/청취 중에 ◎ 길게 누름

- 또는 방송 시청/청취 중에 ▬(좌) 누른 후 **메시지 작성** 선택

2 메시지 작성해 보내기

- 전송이 완료되면 시청/청취 중이던 방송 화면이 나타납니다.

전화 기능 사용 방법

전화 받기

1 진동이 울림과 동시에 알림 화면 나타남

2 통화하려면 통화 또는 ◉ 누름

3 통화하기

4 통화를 끝내려면 종료 누름
- 시청/청취 중이던 방송 화면이 나타납니다.

전화 걸기

방법1)

1 방송 시청/청취 중에 통화 누름
- 또는 방송 시청/청취 중에 ▬(좌) 누른 후 전화 걸기 선택

2 전화를 건 후 통화하기

3 통화를 끝내려면 종료 누름
- 시청/청취 중이던 방송 화면이 나타납니다.

예약 기능

일정한 시간이 지나면 자동으로 방송이 종료되도록 설정할 수 있습니다. 특정 시간이 되면 자동으로 방송이 녹화되거나 현재 방송을 일정한 시간만큼 녹화되도록 설정할 수도 있습니다. 방송 시청 중 ▬(좌) 누른 후 **예약기능**을 선택하세요.

취침 예약

1 ◎ 눌러 **취침 예약** 선택

2 ◎ 눌러 원하는 시간 선택 후 ◉ 누름

시청 예약/예약 녹화

1 ◎ 눌러 **시청 예약** 또는 **예약 녹화** 선택
- 예약된 목록을 확인하려면 ▬(예약목록) 누름
- 채널 목록으로 이동하려면 ▬(채널목록) 누름

2 예약 정보 세부 설정 후 ◉ 누름

녹화/화면 캡처

녹화

방법1)

1 시청 중 [카메라/DMB] 길게 누름

■ 녹화가 시작됩니다.

2 끝내려면 취소 또는 [카메라/DMB] 누름

방법2)

1 시청 중 [━](좌) 누른 후 **녹화 기능** 선택

2 **녹화** [카메라] **Key 길게** 선택 후 ◉ 누름

■ 녹화가 시작됩니다.

3 끝내려면 취소 또는 [카메라/DMB] 누름

- 녹화 중 메모리가 부족하면 녹화가 자동으로 종료됩니다.
- 녹화 중에는 채널을 변경할 수 없습니다.
- 녹화한 파일은 DMB **보관함**에 저장됩니다.
- 블루투스 재생 중에는 녹화 기능을 사용할 수 없습니다.

화면 캡처

방법1)

시청 중 캡처하고 싶은 화면에서 [카메라/DMB] 누름

방법2)

1 시청 중 [━](좌) 누른 후 **녹화 기능** 선택

2 **화면캡처** [카메라] **Key** 선택 후 ◉ 누름

캡처한 파일은 DMB **보관함**에 저장됩니다.

화면 밝기 조절

방송 시청 중 화면 밝기를 조절할 수 있습니다.

1 [━](좌) 누른 후 **화면 밝기 조절** 선택

2 [◐] 눌러 화면 밝기 조절

■ 화면을 끄고 소리만 들으려면 [━](화면끄기) 누름

도움말

DMB 이용 시 버튼별 기능을 확인할 수 있습니다.

방송 시청/청취 중에 ▬(좌) 누른 후 **도움말** 선택

DMB 방송 가이드 ▬(메뉴) 3 1 3

지상파 DMB의 방송 편성정보 및 시청편리 기능을 제공하는 서비스입니다.

건당	건당 요금으로 방송 편성표 내려받기
월정액	월정액제로 방송 편성표 내려받기

DMB 보관함 ▬(메뉴) 3 1 4

방송 중에 녹화/캡처한 파일을 확인할 수 있습니다.

녹화한 파일

방송 중에 녹화한 파일을 확인할 수 있습니다.

파일 삭제	▬(삭제) 누름 또는 ▬(메뉴) 누른 후 **선택삭제** 또는 **전체삭제** 선택
파일 재생	◉ 누름
일시 정지/계속 재생	◉ 반복해 누름
이전 파일 재생	◎ 누름
다음 파일 재생	◎ 누름
되감기	◎ 길게 누름
빨리감기	◎ 길게 누름
소리 크기 조절	음량▲/음량▼ 누름
정지	▬(이전) 누름

캡처한 파일

TV 채널에서 캡처한 화면을 확인할 수 있습니다.

파일 삭제	(삭제) 누름 또는 (메뉴) 누른 후 **선택삭제** 또는 **전체삭제** 선택
이미지 보기	누름
이전 파일	누름
다음 파일	누름

환경 설정 (메뉴) 3 1 5

TV (지상파 DMB) 사용 환경을 설정할 수 있습니다.

채널 검색	각 채널의 프로그램 정보를 다시 내려받기
시청중 정보 표시	방송 시청 중 화면에 표시할 내용 선택
폴더 닫을 때 설정	시청 중 폴더를 닫았을 때 방송 종료 여부 선택 ▪ 모든 방송 유지 : 방송 유지 ▪ 라디오 방송만 유지 : TV 종료, 라디오는 방송 유지 ▪ DMB 종료 : 방송 종료
예약 목록	시청/청취, 녹화 예약된 방송 목록 보기

음악 (음악)

뮤직 플레이어를 실행해 음악을 듣거나 뮤직 목록을 관리할 수 있습니다. 동시 작업 기능을 이용하여 음악 재생 중 휴대전화의 다른 기능을 동시에 사용할 수 있습니다.

플레이어

저장된 음악 파일을 재생할 수 있습니다.

일시 정지/계속 재생	반복해 누름
이전 곡 재생	누름
다음 곡 재생	누름
되감기	길게 누름
빨리감기	길게 누름
반복 재생 선택	누름
구간 반복 재생 방법	▪ 시작 부분 재생 시 누름 → 끝 부분 재생 시 누름 → 지정한 부분 반복 재생 시작 ▪ 구간 반복을 취소하려면 누름
메뉴 보기	(메뉴) 누름
재생 목록 보기	(재생목록) 누름

멀티미디어

소리 크기 조절	음량▲/음량▼ 누름
플레이어 종료	취소 또는 종료 누름

- 뮤직 플레이어 실행 중에 폴더를 닫아도 음악은 계속 재생됩니다.
- 재생 시간이 10초가 지난 상태에서 ◎ 누르면 해당 곡을 처음부터 재생합니다.
- 파일이 저장되어 있더라도 사용 기간 만료 및 파일 자체 오류 등으로 인해 재생 목록에서 보이지 않을 수 있습니다.

MP3 파일을 휴대전화로 내려 받기

Samsung Kies 또는 LG U+의 LGT mobile manager를 이용해 MP3 파일을 내려받을 수 있습니다.

- 프로그램 설치 및 사용 방법은 삼성모바일닷컴 또는 www.musicon.co.kr을 참조하세요.
- MP3 파일을 내려받은 후에는 반드시 PC에서 하드웨어 안전 제거 과정을 거친 후 데이터 통신 케이블을 분리하세요.

음악 목록

휴대전화에 저장된 MP3 파일을 분류된 목록별로 재생하거나 관리할 수 있습니다.

1 원하는 분류 목록 선택

■ MP3 파일 정보에 맞춰 자동으로 분류됩니다.

최근재생목록	최근 재생한 음악 목록
전체목록	휴대전화에 저장된 전체 음악 목록
나만의 앨범	음악 파일 목록에서 **앨범 담기**를 실행한 음악 목록
아티스트	기준에 따라 분류된 음악 목록
앨범	
장르	
내장 메모리★	내장 메모리에 저장된 음악 목록
외장 메모리★	외장 메모리에 저장된 음악 목록

★ 별매품인 외장 메모리 카드가 장착된 경우 표시됩니다.

2 원하는 음악 재생

음악 선택	▭(선택재생) 누른 후 ◉ 누름 (전체 선택은 ◉ 길게 누름)
음악 재생	◉ 누름(선택 재생 시 ▭(재생) 누름)

플레이어 설정

음악 재생 시 조명 시간 및 재생 시간을 설정할 수 있습니다. ▭(설정) 눌러 원하는 메뉴를 설정하세요.

조명시간	재생 중 조명이 유지되는 시간 설정 ▪ 기본조명 : 화면 메뉴에서 설정한 조명 시간이 지난 후 화면 조명 꺼짐 (조명 설정 → 124쪽) ▪ 항상켜짐 : 음악 재생 중 화면 항상 켜짐
재생 시간	재생이 유지되는 시간 선택
폴더 닫을 때 설정	재생 중 폴더를 닫았을 때 종료 여부 설정

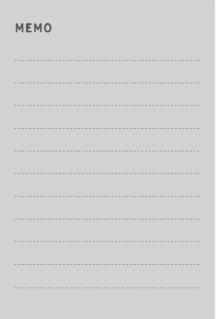



사진 편집 (메뉴)33

다양한 효과를 이용해 사진을 꾸밀 수 있습니다.
외장 메모리 카드(별매품)가 장착된 경우 **애니콜 앨범** 또는 **외장 메모리 앨범**을 선택하세요.

사진 장식 중 (메뉴) 누르면 장식 중인 사진을 저장하거나 확대보기 또는 실행 중인 장식을 취소, 반복할 수 있습니다.

효 과	제공 옵션 및 설명	실행 방법
자동 보정	사진의 선명도, 밝기, 채도, 블러를 자동으로 보정할 수 있습니다.	사진 선택 → **자동 보정** 선택 후 ◉ 누름 → 저장하려면 (메뉴) 누른 후 **저장** 선택
회전/대칭	사진을 90도씩 회전할 수 있습니다.	사진 선택 → **회전/대칭** 선택 후 ◉ 누름 → 누러 원하는 상태로 회전된 사진 선택 → 대칭시키려면 (대칭) 누름 → 적용하려면 ◉ 누름 → 저장하려면 (메뉴) 누른 후 **저장** 선택
효과	뽀샤시, 회색조, 블랙&화이트, 세피아의 색상 변화와 부드럽게, 노이즈 삭제 등 다양한 변화를 줄 수 있습니다.	사진 선택 → **효과** 선택 후 ◉ 누름 → 눌러 원하는 효과 선택 후 ◉ 누름 → 적용하려면 ◉ 누름 → 저장하려면 (메뉴) 누른 후 **저장** 선택
밝기/대비	밝기와 대비를 원하는 상태로 조절할 수 있습니다.	사진 선택 → **밝기/대비** 선택 후 ◉ 누름 → 눌러 밝기와 대비 조절 → 적용하려면 ◉ 누름 → 저장하려면 (메뉴) 누른 후 **저장** 선택

효 과	제공 옵션 및 설명	실행 방법
선명도/블러	▪ 선명도 : 이미지 대비를 높여 선명하게 보이게 조절 ▪ 블러 : 이미지 경계를 흐리게 만들어 부드럽게 조절	사진 선택 → **선명도/블러** 선택 후 누름 → 눌러 원하는 상태로 조절 → 적용하려면 누름 → 저장하려면 (메뉴) 누른 후 **저장** 선택
잘라내기	사진에서 원하는 부분을 선택해 자를 수 있습니다.	사진 선택 → **잘라내기** 선택 후 누름 → (액자) 누른 후 비율 선택 → 눌러 잘라낼 부분 선택 → 적용하려면 누름 → 저장하려면 (메뉴) 누른 후 **저장** 선택
사진크기	사진의 저장 크기(해상도)를 변경할 수 있습니다.	사진 선택 → **사진크기** 선택 후 누름 → 눌러 원하는 사진 크기 선택 → 적용하려면 누름 → 저장하려면 (메뉴) 누른 후 **저장** 선택
삽입	액자, 말풍선, 스티커 등 여러 가지 장식을 삽입하여 사진을 꾸밀 수 있습니다. ▪ 액자 : 사진에 액자 넣기 ▪ 말풍선 : 사진에 말풍선 넣기 ▪ 스티커 : 사진에 선택한 스티커 붙이기	사진 선택 → **삽입** 선택 후 누름 → 눌러 원하는 항목(액자, 말풍선, 스티커) 선택 후 누름 → 눌러 원하는 장식 선택 및 위치 이동 → 적용하려면 누름 → 저장하려면 (메뉴) 누른 후 **저장** 선택

게임 (메뉴)34

애니콜에는 다양한 놀이 기능이 제공됩니다.
게임에 대한 자세한 설명은 해당 게임의 도움말을 참조하세요.

스도쿠 월드 (메뉴)341

총 81개의 칸으로 만들어진 퍼즐의 빈공간을 숫자로 채워넣는 게임입니다. 1부터 9까지 한 번씩만 사용하여 같은 숫자가 중복되지 않도록 합니다.
작은 박스의 가로줄, 세로줄에서도 같은 숫자가 중복되지 않도록 합니다.

미니게임 EX (메뉴)342

애니콜에서 제공하는 다양한 미니게임을 즐길 수 있습니다. 각 미니게임에 대한 자세한 설명은 도움말을 확인하세요.

삼성모바일닷컴 (메뉴)35

삼성모바일닷컴에서 내려받은 컨텐츠를 실행할 수 있습니다.

컨텐츠를 내려받는 방법은 삼성모바일닷컴을 참조하세요.

메모/알람/일정

메모 또는 일정을 관리하거나 알람을 설정할 수 있습니다.

메모 (메뉴) 4

중요한 내용을 휴대전화에 등록해 필요할 때 바로 확인할 수 있습니다. 음성 메모 기능을 이용하면 휴대전화로 간단한 녹음을 할 수도 있습니다.

메모작성

문자 메모

1 처음 등록하는 경우에는 **+문자 메모 작성** 선택 후 ◉ 누르거나 (문자메모) 눌러 메모 작성

2 작성이 끝나면 ◉ 누름
- 저장하지 않고 목록으로 돌아가려면 (작성취소) 누른 후 (예) 누름

음성 메모

1 처음 등록하는 경우에는 (음성 메모) 누름
- 등록된 메모가 있는 경우 (메뉴) 누른 후 음성 메모 녹음 선택

2 녹음을 시작하려면 ◎ 누름

3 녹음하기
- 일시 정지/계속 녹음하려면 ◎ 반복해 누름

4 녹음을 끝내려면 ◎ 누름

5 저장하려면 (저장) 누름
- 녹음 내용을 재생하려면 ◉ 누름
- 녹음을 취소하고 다시 녹음하려면 (다시녹음) 누름

6 음성 메모 이름 입력 후 ◉ 누름

메모 확인

문자 메모

확인할 문자 메모 선택 후 ◉ 누름

- 메모 내용을 편집하려면 ◉(편집) 누름
- 메모 내용을 메시지로 보내려면 ▭(전송) 누름
- 메모 내용 잠금 및 삭제하려면 ▭(메뉴) 누름

음성 메모

녹음된 음성 메모 및 통화 중 녹음 내용을 재생하거나 관리할 수 있습니다.

재생	파일 선택 후 ◉ 누름
일시 정지/계속 재생	◉ 반복해 누름
이전 파일 재생	◎ 누름
다음 파일 재생	◎ 누름
되감기	◎ 길게 누름
빨리감기	◎ 길게 누름
정지	◎ 누름
메모 이름 변경	▭(이름변경) 누름
전송 또는 삭제, 잠금 설정, 상제 정보를 보려면	▭(메뉴) 누른 후 원하는 기능 선택

- 녹음한 음성 메모 및 통화 중 녹음한 내용을 PC 등에 저장할 경우 저작권 침해 등의 법률적인 문제가 발생될 수 있습니다. 녹음한 음성 메모를 불법적인 용도로 사용하여 발생되는 법적인 문제에 대해서는 제조회사에서 책임지지 않습니다.

메모 찾기

검색어를 입력해 저장된 메모를 찾을 수 있습니다.

1. 메모 목록 화면에서 ▭(메뉴) 누른 후 **메모 찾기** 선택
2. 원하는 검색어 입력 후 ◉ 누름
3. 검색된 메모 확인

모닝콜/알람 ▬(메뉴)6

요일, 시각, 알람 방식과 반복 횟수 등을 선택해
알람을 설정할 수 있습니다.

모닝콜/알람 등록

여러 개의 알람을 등록할 수 있습니다.

1 처음 등록하는 경우에는 **+모닝콜/알람 추가** 선택 후 ◉ 누르거나 ▬(추가) 누름

2 알람 설정
- 설정 : 알람 설정할 요일 선택(요일을 직접 선택하려면 **한 번** 또는 **직접 설정** 선택)
- 시각 : 시각 입력
- 반복 : 반복 간격 선택
  (횟수 칸으로 이동 후 원하는 횟수 선택)
- 내용 : 알람 내용 입력
- 벨/진동 : 알림 방법 선택
- 벨소리 : 벨소리 선택
  (목록을 보려면 ▬(목록보기) 누름)
- 벨소리 크기 : ◎ 눌러 벨소리 크기 조절

3 등록이 끝나면 ◉ 누름

알람 해제/삭제

1 목록에서 원하는 항목 선택 후
▬(메뉴) 누름

2 **해제** 또는 **삭제** 선택 후 ◉ 누름
- 목록에서 선택하여 삭제하려면 **선택 삭제** 선택

동일한 시간에 여러 개의 알람이 설정된 경우
우선 순위가 높은 알림음이 울립니다.
(알람〉일정〉기념일〉D-day)

메모/알람/일정

일정 (메뉴)9

일정, 기념일, D-day를 등록할 수 있으며, 일정별 아이콘이나 알람 등을 설정해 스케줄 관리에 활용할 수 있습니다.

- 날짜 이동 : 눌러 이동(1/3 : 월별 이동, 7/9 : 연도별 이동, 5 : 오늘날짜로 이동)

일정 등록

1 등록할 날짜 선택

2 (일정추가) 누름

3 일정 등록

- 설정 : 반복 일정인 경우 반복 간격 선택 (반복 기간 선택 가능)
- 내용 : 일정 내용 입력
- 시작 : 일정 시작 날짜(달력을 보려면 (달력보기) 누름)/시간 입력
- 종료 : 일정 종료 날짜(달력을 보려면 (달력보기) 누름)/시간 입력
- 알림 : 알림 일 선택(시간, 벨소리 선택 가능)
- 아이콘 : 표시 아이콘 선택

4 등록이 끝나면 ◉ 누름

기념일 등록

1 등록할 날짜 선택

2 ▬(메뉴) 누른 후 **기념일 추가** 선택

3 기념일 등록

- 날짜 : 선택한 날짜를 바꾸려면 날짜 입력
  (달력을 보려면 ▬(달력보기) 누름)
- 내용 : 기념일 내용 입력
- 반복 : 반복 기념일인 경우 반복 간격 선택
- 알림 : 알림 일 선택(시간, 벨소리 선택 가능)
- 휴일 : 휴일 여부 설정/해제
- 아이콘 : 표시 아이콘 선택

4 등록이 끝나면 ◉ 누름

D-day 등록

1 등록할 날짜 선택

2 ▬(메뉴) 누른 후 **D-day 추가** 선택

3 D-day 등록

- 날짜 : 선택한 날짜를 바꾸려면 날짜 입력
  (달력을 보려면 ▬(달력보기) 누름)
- 내용 : D-day 내용 입력
- D-day : D-day 날짜 입력
  (달력을 보려면 ▬(달력보기) 누름)
- D- : 선택한 날짜에서부터 날짜를 계산하여
  목표일 입력
- 알림 : 알림 일 선택(시간, 벨소리 선택 가능)

4 등록이 끝나면 ◉ 누름

전체 일정 보기

등록한 일정을 모두 확인할 수 있습니다.

1 달력 화면에서 [(메뉴)] 누른 후 **전체 일정 보기** 선택

2 일정 확인
- 달력 화면으로 다시 전환하려면 [취소] 누름

3 등록된 내용을 상세히 보려면 ◉ 누름

일정 찾기

검색어 또는 기간별로 등록한 일정을 검색할 수 있습니다.

1 달력 화면에서 [(메뉴)] 누른 후 **일정 찾기** 선택

2 원하는 검색어 및 기간 입력 후 ◉ 누름
- 검색어 입력 문자 모드를 변경하려면 [(우)] 또는 [*] 누름
- 기간 입력 시 달력을 보려면 [(달력보기)] 누름

3 검색 결과 확인

날짜 이동

원하는 날짜로 이동하여 일정/기념일/D-day를 확인할 수 있습니다.

1 달력 화면에서 [(메뉴)] 누른 후 **날짜 이동** 선택

2 원하는 날짜 입력 후 ◉ 누름
- 달력을 보려면 [(달력보기)] 누름

3 해당 날짜의 일정/기념일/D-day 확인

메시지

메시지를 작성해 보내거나 받은 메시지를 확인할 수 있습니다.
MMS를 이용하면 사진, 음악 등을 첨부하여 보낼 수 있습니다.

메시지 작성   길게 누름

문자 메시지뿐만 아니라 사진, 동영상 등의 다양한 멀티미디어가 첨부된 MMS를 작성해 보낼 수 있습니다.

1 메시지 내용 입력

2 눌러 원하는 전송 옵션 선택 후 누름

3 상대방 전화번호 입력

- 전화번호부에 저장된 이름의 초성에 해당하는 번호로 검색해 입력할 수 있습니다.
- 여러 사람에게 동시에 보내려면 누른 후 추가할 전화번호를 입력하세요.(최대 20명)

4 눌러 전송

- 대기 상태에서 상대방 전화번호 입력 후 누르면 해당 번호에 메시지를 보낼 수 있습니다.
- 메시지는 영문 2000자(한글 1000자)까지 입력할 수 있습니다.

MMS 보내기

편지지를 선택해 메시지를 꾸미거나 멀티미디어 파일을 첨부한 경우 또는 수신처가 이메일 주소인 경우 MMS로 전송됩니다.

예) 멀티미디어 첨부

1 메시지 내용 입력 화면에서 (메뉴) 눌러 멀티미디어 첨부 선택

2 원하는 멀티미디어 첨부 파일 선택 후 (첨부) 누름

3 눌러 원하는 전송 옵션 선택 후 누름

4 상대방 전화번호 또는 이메일 주소 입력

- 전화번호부에 저장된 이름의 초성에 해당하는 번호로 검색해 입력할 수 있습니다.
- 여러 사람에게 동시에 보내려면 누른 후 추가할 전화번호를 입력하세요.(최대 20명)

5 눌러 전송

MMS로 전송할 경우 MMS 이용 요금이 부과됩니다. 요금에 대한 자세한 내용은 LG U+에 문의하세요.

큰 글자로 보기

메시지 작성 시 입력 중인 글자를 크게 볼 수 있습니다.

메시지 입력 중 (메뉴) 누른 후 큰 글자 모드 선택

- 큰 글자 모드를 해제하려면 (메뉴) 누른 후 큰 글자 해제 선택

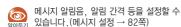
수신 메시지함 ◎2

받은 문자 메시지 또는 MMS를 확인할 수 있습니다. 중요한 메시지는 **개인보관함으로 저장**을 선택해 따로 관리하거나 잠금 설정을 할 수 있습니다.

메시지 아이콘 설명

- : 새 문자 메시지
- : 확인한 문자 메시지
- : 새 MMS
- : 확인한 MMS
- : 애니콜 SOS 메시지
- : 확인한 애니콜 SOS 메시지

통화 연결	통화 누름
메시지 내용 보기	◉ 누름 (확대/축소하려면 음량▲/음량▼ 누름)

알아두기 메시지 알림음, 알림 간격 등을 설정할 수 있습니다.(메시지 설정 → 82쪽)

발신 메시지함 ◎3

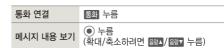
보낸 메시지를 확인하거나 관리할 수 있습니다.

임시보관 메시지 ◎31

메시지 작성을 중단하고 **임시보관**을 선택했다면 임시보관 메시지에서 확인할 수 있습니다. 계속해서 메시지를 작성하려면 원하는 메시지를 선택하세요.

보낸 메시지 ◎32

보낸 메시지를 확인할 수 있습니다. 메시지 작성 시 **전송 후 저장**으로 선택한 메시지만 저장됩니다.

통화 연결	통화 누름
메시지 내용 보기	◉ 누름 (확대/축소하려면 음량▲/음량▼ 누름)

예약 메시지 ◎33

예약 전송 대기 중인 메시지를 확인할 수 있습니다. 내용 및 전송 설정을 수정하려면 원하는 메시지를 선택하세요.

OZ 메신저 4

별도의 로그인 없이 주소록을 검색하거나 직접 전화번호를 입력하여 상대방과 대화할 수 있습니다.(OZ 메신저 → 44쪽)

서비스 가입 및 자세한 사용 방법은 LG U+에 문의하세요.

OZ 이메일 5

이메일 계정을 등록하면 PC에서 이메일을 이용하듯이 휴대전화에서 이메일을 보내거나 받을 수 있습니다. 이메일을 저장하거나 여러 가지 환경을 설정하여 관리할 수도 있습니다.

POP3를 지원하지 않는 일부 계정의 경우 서비스가 지원되지 않을 수 있습니다.

스팸 메시지 관리 6

스팸 차단을 설정하거나 스팸 메시지로 분류할 전화번호, 단어를 등록할 수 있습니다. 등록된 전화번호나 단어에 해당하는 메시지가 수신되면 스팸 메시지로 자동 분류됩니다.

스팸 수신함 61

스팸으로 분류된 메시지를 확인하거나 관리할 수 있습니다. 스팸으로 분류할 전화번호 또는 단어를 미리 등록해야 합니다.

스팸 전화번호/단어 62/63

스팸 메시지로 분류할 전화번호, 단어를 등록하거나 확인할 수 있습니다. 스팸 전화번호/단어를 등록하려면 [—](등록) 누르세요.

스팸 전화번호	스팸 차단 전화번호 등록 및 확인
스팸 단어	스팸 단어(예 : 광고) 등록 및 확인

불법 스팸 신고 6 4

수신된 문자 메시지 또는 음성 메시지를 불법 스팸으로 신고할 수 있으며, 불법 스팸 신고에 대한 도움을 확인할 수 있습니다.

스팸 신고 안내 6 5

스팸 신고 관련 도움말을 확인할 수 있습니다. 자세한 내용은 www.spamcop.or.kr을 참조하세요.

이모티콘 보내기 7

테마별로 제공되는 이모티콘을 문자 메시지로 보낼 수 있으며, 저장된 이모티콘을 편집하거나 새 이모티콘을 만들어 나만의 이모티콘으로 관리할 수 있습니다.

개인 보관함 8

중요한 메시지를 모아 따로 관리할 수 있습니다. 개인 보관 메시지로 저장하려면 수신 메시지함, 보낸 메시지에서 **개인보관함으로 저장**을 선택하세요.

통화 연결	통화 누름
메시지 내용 보기	◉ 누름 (확대/축소하려면 음량▲/음량▼ 누름)

메시지

첨부 파일함 ◎9

MMS 작성 시 첨부할 수 있는 여러 가지 멀티미디어 파일을 관리하거나 최신, 인기 컨텐츠를 내려받을 수 있습니다. 각 파일들을 배경화면, 벨소리로 설정할 수 있습니다.

항목	설명
첨부 사진	MMS로 받은 사진
첨부 동영상	MMS로 받은 동영상
편지지★	기본으로 제공되는 편지지
첨부 그림카드★	기본으로 제공되는 그림카드
첨부 음악	OZ Lite에서 내려받은 음악
첨부 음성	MMS로 받은 음성 메모

★ OZ Lite에서 내려받을 수도 있습니다.

메시지 설정 ◎0

항목	설명
수신 알림음 선택	종류, 메시지/음성 수신음, MMS 수신음 선택 및 알림음 크기 조절
수신 알림 간격 선택	메시지 도착 후 확인하기까지의 알림 간격 선택
통화 중 수신 알림 방법	통화 중에 메시지가 도착한 경우 알림 방법 선택
수신 메시지 내용 표시	새 메시지 도착 시 메시지 내용이 표시되도록 설정
용량 부족 시 자동 삭제	수신 메시지의 저장 용량이 부족할 경우 새 메시지가 도착하면 오래된 메시지부터 자동으로 삭제되도록 설정
전송 후 저장	메시지 전송 후 자동으로 저장되도록 설정
편지지 선택	메시지 확인 시 표시할 편지지 선택
문장 보관함	메일 작성 시 자주 사용되는 문장 편집
miTV 설정	miTV 메시지 수신 시 알림 방법 및 알림 주기 설정 또는 miTV 메시지 수신 여부 설정

메시지 사용 기록 보기

이번 달에 보내거나 받은 메시지 개수, 구입 후 또는 초기화하거나 개수를 삭제한 시점부터 보내거나 받은 모든 메시지 개수를 확인할 수 있습니다.
메시지 개수를 초기화하려면 (초기화) 누르세요.

MEMO

카메라/앨범

카메라

일반 촬영은 물론 연속, 분할, 동영상 등 다양한 촬영 모드를 제공합니다. 촬영한 사진 또는 동영상을 편집하거나, 프린터에 연결하여 사진을 인쇄하는 등 애니콜에서 제공하는 다양한 카메라 기능을 이용할 수 있습니다.

촬영 에티켓

- 타인의 승낙 없이 함부로 사진/동영상을 촬영하지 마세요.
- 사진/동영상 촬영이 금지된 장소에서 촬영하지 마세요.
- 타인의 사생활을 침해할 수 있는 곳에서 사진/동영상을 촬영하지 마세요.

알아두기

- 카메라가 실행된 상태에서 2분 동안 사용하지 않으면 대기 상태로 전환됩니다.
- 사진 크기가 최대일 경우 줌 기능이 지원되지 않습니다.
- 동영상 촬영 시 버튼 조작을 할 경우, 조작음이 녹음될 수 있습니다.
- 사진을 촬영할 때는 촬영하고자 하는 대상이 정지해 있는 것이 좋습니다. 카메라 센서가 노출을 자동으로 조절하는 시간이 필요하기 때문입니다. 또한, 흔들림 방지를 위해 셔터를 누른 후 움직이지 말고 2초 정도 대기하는 것이 좋습니다.
- 조명이 밝은 실내나 실외에서 촬영하는 것이 좋습니다. 만일 어두운 곳이나 흐린 날씨에 실외에서 촬영한다면 사진의 밝기를 최대한 밝게 조절하세요.
- 파일명 입력 시 일부 특수문자는 사용할 수 없습니다.
- 촬영음 등 카메라 사용 환경을 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

촬영 단축 길게 누름

사진, 동영상을 촬영할 수 있습니다. 카메라 촬영 모드에서 촬영 옵션 아이콘 모두 표시하려면 ◎ 또는 # 반복해 눌러 아이콘표시를 선택하세요.

카메라 촬영 모드 화면 설명

알아두기 줌 배율을 조절하려면 음량▲/음량▼ 누르세요.

항 목	설 명	실 행 방 법
📷	모드 선택 ▪ 📷 : 카메라 ▪ 🎥 : 캠코더	**방법1** ▬(설정) 누른 후 ◎ 눌러 원하는 모드 선택 후 ◉ 누름 **방법2** 1 반복해 눌러 원하는 모드 선택
▭	카메라 또는 캠코더 촬영 모드 선택	**방법1** 원하는 카메라 모드 선택 ➜ ▬(설정) 누른 후 ◎ 눌러 원하는 촬영 모드 선택 후 ◉ 누름 **방법2** 원하는 카메라 모드 선택 ➜ 2 반복해 눌러 원하는 촬영 모드 선택
2M	사진/동영상 크기 선택	촬영 옵션(94쪽)
▣	촬영 옵션 아이콘 표시	◎ 누른 후 ◎ 반복해 누르거나 ◎ 눌러 원하는 항목 선택
Off	타이머 선택	**방법1** 3 반복해 눌러 원하는 타이머 선택 **방법2** ◎ 누른 후 ◎ 반복해 누르거나 ◎ 눌러 원하는 타이머 선택
◢	화면 밝기 선택 (점점 어둡게)	◎ 누른 후 ◎ 반복해 누름
◢+	화면 밝기 선택 (점점 밝게)	◎ 누른 후 ◎ 반복해 누름

항 목	설 명	실 행 방 법
★	뽀샤시 선택	누른 후 반복해 누르거나 눌러 원하는 항목 선택

★ 셀프촬영 모드에서만 사용할 수 있습니다.

(설정) 눌렀을 때 나타나는 촬영 옵션에 대한 설명은 94쪽을 참조하세요.

사진 촬영하기

일반촬영

기본적인 촬영 방법입니다.

1 카메라 촬영 모드 화면에서 선택 후 [**일반촬영**] 선택(촬영 모드 선택 → 85쪽)

2 (닫기) 누른 후 촬영 환경 선택

- 줌 배율 및 밝기 조절(85쪽)
- 촬영 옵션(94쪽)

3 촬영하려면 누름

- 자동으로 저장됩니다.
- 촬영 후 확인 여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

연속촬영

한 번에 여러 장을 촬영할 수 있어 움직이는 대상이나 표정의 변화를 포착하기 좋은 촬영 방법입니다.

1 카메라 촬영 모드 화면에서 선택 후 [**연속촬영**] 선택(촬영 모드 선택 → 85쪽)

2 (닫기) 누른 후 촬영 환경 선택

- 줌 배율 및 밝기 조절(85쪽)
- 촬영 옵션(94쪽)

3 촬영하려면 누름

- 자동으로 저장됩니다.
- 촬영 후 확인 여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

길게 누르고 있는 동안 최대 9장까지 사진이 자동으로 연속 촬영됩니다. 촬영 중 에서 손을 떼면 카운트된 만큼만 촬영됩니다.

분할촬영

여러 장면을 촬영해 한 장에 인쇄되어 나올 수 있도록 분할하여 저장하는 촬영 방법입니다.

1 카메라 촬영 모드 화면에서 [카메라] 선택 후 [**분할촬영**] 선택(촬영 모드 선택 → 85쪽)

2 (◉) 누른 후 (◌) 돌려 분할모드 선택 후 (◉) 누름

3 [━](닫기) 누른 후 촬영 환경 선택
- 줌 배율 및 밝기 조절(85쪽)
- 촬영 옵션(94쪽)

4 촬영하려면 (◉) 누름
- 자동으로 저장됩니다.
- 촬영 후 확인 여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

셀프촬영

영상 전화 카메라 렌즈를 이용해 자신의 모습을 촬영하는 방법입니다.

1 카메라 촬영 모드 화면에서 [카메라] 선택 후 [**셀프촬영**] 선택(촬영 모드 선택 → 85쪽)

2 촬영 환경 선택
- 줌 배율 및 밝기 조절(85쪽)
- 촬영 옵션(94쪽)

3 촬영하려면 (◉) 누름
- 자동으로 저장됩니다.
- 촬영 후 확인 여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

파노라마

넓은 범위의 장면을 한 장의 사진에 담을 수 있는 촬영 방법입니다. 카메라를 한 방향으로 움직이며 사진을 촬영한 후 한 장의 사진으로 연결해 저장합니다. 넓게 펼쳐진 경치를 촬영할 때 이용하세요.

1 카메라 촬영 모드 화면에서 [카메라 아이콘] 선택 후 [파노라마] 선택(촬영 모드 선택 → 85쪽)

2 [—](닫기) 누른 후 촬영 환경 선택
- 줌 배율 및 밝기 조절(85쪽)
- 촬영 옵션(94쪽)

3 촬영하려면 ◉ 누름
- 촬영 시 한 쪽 방향으로 천천히 이동

4 촬영을 끝내려면 ◉ 누름
- 자동으로 저장됩니다.
- 촬영 후 확인여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

스마일샷

피사체가 웃을 경우 자동으로 촬영됩니다. 인물 사진 찍을 때 이용하세요.

1 카메라 촬영 모드 화면에서 [카메라 아이콘] 선택 후 [스마일샷] 선택(촬영 모드 선택 → 85쪽)

2 [—](닫기) 누른 후 촬영 환경 선택
- 줌 배율 및 밝기 조절(85쪽)
- 촬영 옵션(94쪽)

3 촬영하려면 ◉ 누름
- 스마일샷 촬영 대기 상태가 됩니다.

4 촬영하려는 상대방 얼굴에 카메라 렌즈를 맞추면 상대방이 웃는 순간에 자동으로 촬영됨
- 자동으로 저장됩니다.
- 촬영 후 확인 여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

스마일샷 촬영 시 함께 촬영되는 사람(최대 3명)이 모두 웃어야 촬영됩니다.

장면 모드 촬영하기

피사체의 상태 또는 주변 환경, 촬영 상황에 따른 다양한 장면 모드를 선택하여 촬영할 수 있습니다. 일부 장면 모드 촬영 시 사용자가 밝기를 조절할 수 없습니다.

일반

기본적인 사진 촬영 방법입니다.

1 일반촬영 모드(86쪽) 화면에서 ▭(설정) 누른 후 SCN 선택

2 [일반] 선택 후 ◉ 누름

3 ▭(닫기) 누른 후 촬영 환경 선택
- 줌 배율 및 밝기 조절(85쪽)
- 촬영 옵션(94쪽)

4 촬영하려면 ◉ 누름
- 자동 저장됩니다.
- 촬영 후 확인여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

인물

인물을 보다 자연스럽게 촬영하는 방법입니다.

1 일반촬영 모드(86쪽) 화면에서 ▭(설정) 누른 후 SCN 선택

2 [인물] 선택 후 ◉ 누름

3 ▭(닫기) 누른 후 촬영 환경 선택
- 줌 배율 조절(85쪽)
- 촬영 옵션(94쪽)

4 촬영하려면 ◉ 누름
- 자동 저장됩니다.
- 촬영 후 확인여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

풍경

녹색의 나무들이나 푸른 하늘 등을 강조한 풍경 사진을 촬영하는 방법입니다.

1 일반촬영 모드(86쪽) 화면에서 (설정) 누른 후 SCN 선택

2 [풍경] 선택 후 ◉ 누름

3 (닫기) 누른 후 촬영 환경 선택
- 줌 배율 조절(85쪽)
- 촬영 옵션(94쪽)

4 촬영하려면 ◉ 누름
- 자동 저장됩니다.
- 촬영 후 확인여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

스포츠

움직임이 많은 아이들의 모습이나 빠르게 움직이는 장면을 순간 포착할 수 있는 촬영 방법입니다.

1 일반촬영 모드(86쪽) 화면에서 (설정) 누른 후 SCN 선택

2 [스포츠] 선택 후 ◉ 누름

3 (닫기) 누른 후 촬영 환경 선택
- 줌 배율 조절(85쪽)
- 촬영 옵션(94쪽)

4 촬영하려면 ◉ 누름
- 자동 저장됩니다.
- 촬영 후 확인여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

일몰

일몰 및 새벽의 색감을 강조하여 촬영하는 방법입니다.

1. 일반촬영 모드(86쪽) 화면에서 ▬(설정) 누른 후 SCN 선택
2. [일몰] 선택 후 ◉ 누름
3. ▬(닫기) 누른 후 촬영 환경 선택
   - 줌 배율 조절(85쪽)
   - 촬영 옵션(94쪽)
4. 촬영하려면 ◉ 누름
   - 자동 저장됩니다.
   - 촬영 후 확인여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

야간

저녁 때나 주변 환경이 어두운 곳에서 화면을 밝게 유지하여 촬영하는 방법입니다.

1. 일반촬영 모드(86쪽) 화면에서 ▬(설정) 누른 후 SCN 선택
2. [야간] 선택 후 ◉ 누름
3. ▬(닫기) 누른 후 촬영 환경 선택
   - 줌 배율 조절(85쪽)
   - 촬영 옵션(94쪽)
4. 촬영하려면 ◉ 누름
   - 자동 저장됩니다.
   - 촬영 후 확인여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

동영상 촬영하기

저장용, 전송용 또는 셀프 동영상을 촬영할 수 있습니다.

저장용 동영상

기본적인 동영상 촬영 방법입니다.

1 카메라 촬영 모드 화면에서 [아이콘] 선택 후 [**저장용**] 선택(촬영 모드 선택 → 85쪽)

2 [−](닫기) 누른 후 촬영 환경 선택
- 줌 배율 및 밝기 조절(85쪽)
- 촬영 옵션(94쪽)

3 촬영하려면 ◉ 누름
- 일시 정지/계속 촬영하려면 ◉ 반복해 누름

4 촬영을 끝내려면 [−](■) 누름
- 자동으로 저장됩니다.
- 촬영 후 확인 여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

전송용 동영상

동영상을 전송하기 좋은 용량으로 촬영하는 방법입니다.

1 카메라 촬영 모드 화면에서 [아이콘] 선택 후 [**전송용**] 선택(촬영 모드 선택 → 85쪽)

2 [−](닫기) 누른 후 촬영 환경 선택
- 줌 배율 및 밝기 조절(85쪽)
- 촬영 옵션(94쪽)

3 촬영하려면 ◉ 누름
- 일시 정지/계속 촬영하려면 ◉ 반복해 누름

4 촬영을 끝내려면 [−](■) 누름
- 자동으로 저장됩니다.
- 촬영 후 확인 여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

셀프 동영상

자신의 모습을 동영상으로 촬영하는 방법입니다.

1 카메라 촬영 모드 화면에서 [아이콘] 선택 후 **[셀프 동영상]** 선택(촬영 모드 선택 → 85쪽)

2 촬영 환경 선택
- 줌 배율 및 밝기 조절(85쪽)
- 촬영 옵션(94쪽)

3 촬영하려면 ◉ 누름
- 일시 정지/계속 촬영하려면 ◉ 반복해 누름

4 촬영을 끝내려면 ▬(■) 누름
- 자동 저장됩니다.
- 촬영 후 확인여부를 설정할 수 있습니다. (설정 → 96쪽)

☑ 앨범 바로 보기

카메라 촬영 모드 화면에서 저장된 사진과 동영상을 바로 확인할 수 있습니다.

1 촬영 모드 화면에서 ▬(앨범) 누름

2 ◐ 눌러 원하는 사진/동영상 확인
- 메시지 또는 블루투스로 전송하려면 ◉ 누름
- 배경화면 설정, 삭제 등을 실행하려면 ▬(메뉴) 누름

3 촬영 모드 화면으로 돌아가려면 ▬(이전) 누름

촬영 옵션

카메라 촬영 모드 화면에서 [━](설정) 누르면 다양한 촬영 옵션을 선택할 수 있습니다.
촬영 모드에 따라 선택할 수 있는 촬영 옵션이 달라집니다.

옵 션	기 능	선택 가능한 촬영 모드
모드	카메라 모드 선택(85쪽)	(카메라), (캠코더)
카메라 촬영 모드	여러 가지 촬영 모드 선택(85쪽)	, , , , ,
캠코더 촬영 모드	여러 가지 촬영 모드 선택(85쪽)	, ,
장면 모드 SCN	장면 모드 선택	
사진 크기 2M	사진 크기 선택(사진 크기가 클수록 선명하게 인화할 수 있으나 저장 용량은 늘어남)	, , , , ,
동영상 크기 320 240	영상 크기 선택 (영상 크기가 클수록 선명하나 저장 용량은 늘어남)	,
프레임수 15f	동영상 프레임 수 선택 (프레임 수가 많으면 이미지가 더 부드러움)	, ,

: 일반 촬영 : 연속 촬영 : 분할 촬영 : 셀프 촬영 : 파노라마 : 스마일샷
: 저장용 : 전송용 : 셀프 동영상

옵　션	기　　능	선택 가능한 촬영 모드
화이트밸런스 AWB	촬영 장소의 조명 조건 선택	, , , , , , ,
ISO ISO AUTO	빛의 감도 선택	, , , ,
측광방식 [•]	화면에 분포된 빛을 측정하여 사진의 밝기 조절 ■ 다분할 : 화면 전체를 분할하여 모두 측정한 후 평균값으로 적용(풍경 사진) ■ 중앙중점 : 중앙 부분만 측정 ■ 스팟 : 중앙의 흰색 점 위치를 기준으로 측정(인물 사진)	, , , ,
특수 효과	특수 효과를 적용하려면 원하는 특수 효과 선택	, , , , , , ,
설정	촬영 시 세부 환경 설정(96쪽)	, , , , , , , ,

: 일반 촬영　: 연속 촬영　: 분할 촬영　: 셀프 촬영　: 파노라마　: 스마일샷
: 저장용　: 전송용　: 셀프 동영상

카메라/앨범

설정

촬영 시 세부 환경을 설정할 수 있습니다.

1 촬영 화면에서 (설정) 누른 후 선택

2 원하는 항목 선택해 설정

사진/동영상★	▪ 화질 : 사진의 저장 화질(고급, 중급, 보통) 선택(화질을 고급으로 선택하면 사진의 화질은 좋으나 저장 용량은 늘어남) ▪ 소리녹음★ : 소리 녹음 설정/해제 ▪ 녹화시간★ : 전송용 동영상 녹화시간 선택
설정	▪ 화면 표시 : 화면 표시 방법 선택 ▪ 촬영 후 확인 : 사진/동영상 촬영 후 바로 확인하도록 설정/해제 ▪ 저장위치 : 촬영한 사진/동영상 저장 위치 (애니콜앨범, 외장메모리) 선택 ▪ 촬영음설정 : 사진 촬영음 선택 ▪ 단축키 : 사진/동영상 촬영 시 이용할 수 있는 단축 버튼 정보 확인

★ 카메라 모드를 캠코더로 설정한 경우 나타납니다.

앨범 (메뉴) 8

애니콜 앨범/외장 메모리 앨범

(메뉴) 8 1 / (메뉴) 8 2

휴대전화로 촬영한 사진 또는 동영상을 확인하거나 관리할 수 있습니다. 사진 또는 동영상을 메시지에 첨부하거나 휴대전화의 배경화면 또는 벨소리로 설정할 수 있습니다.

▪ 애니콜 앨범 : 내장 메모리에 저장된 사진/동영상
▪ 외장 메모리 앨범 : 별매품인 외장 메모리 카드에 저장된 사진/동영상

누른 후 **애니콜 앨범** 또는 **외장 메모리 앨범** 선택해 사용할 수도 있습니다.

사진 보기

1 **애니콜 앨범** 또는 **외장메모리 앨범** 선택

2 사진 선택 후 ◉ 누름

▪ 여러 개의 사진을 선택하려면 (메뉴) 누른 후 **파일 선택하기**를 선택하세요.

3 사진 보기

촬영 날짜/시간 표시

다음/이전 사진	누름
확대해서 보기	누른 후 음량▲ 누름 (확대/축소하려면 음량▲/음량▼ 누름) ■ 확대 부분으로 이동하려면 누름
전송/화면 설정 등을 실행하려면	(메뉴) 누른 후 원하는 항목 선택
삭제하기	(삭제) 누름

동영상 보기

1 애니콜 앨범 또는 외장메모리 앨범 선택

2 동영상 선택 후 누름

■ 여러 개의 동영상을 선택하려면 (메뉴) 누른 후 파일 선택하기 선택

3 재생하려면 누름

일시 정지/계속 재생	반복해 누름
이전 동영상 보기	누름
다음 동영상 보기	누름
되감기	길게 누름
빨리감기	길게 누름
소리 크기 조절	음량▲/음량▼ 누름
원본보기	(원본보기) 누름

알아두기

- 동영상을 선택하면 미리 보기가 실행됩니다.
- 10초 이상 재생된 상태에서 누르면 재생 중인 동영상이 처음부터 다시 재생됩니다.
- PC 또는 다른 기종의 휴대전화에서 제작한 동영상은 재생되지 않을 수 있습니다.

앨범으로 보기

1 전체 목록 보기에서 [−](메뉴) 눌러 **앨범으로 보기** 선택

2 원하는 앨범 선택해 열기

다른 앨범으로 이동	1 누른 후 ◎ 누름 또는 해당 앨범 번호 누름
사진/동영상 선택	[−](메뉴) 누른 후 **파일 선택하기** 선택 → ◉ 누름(전체 선택은 ◉ 길게 누름)
크게 보기	◉ 누름

촬영한 사진 또는 동영상은 앨범의 기본앨범에 저장됩니다. 새 앨범을 만든 후 기존의 사진 또는 동영상을 새로 만든 앨범으로 이동시킬 수 있습니다.

슬라이드 보기

여러 장의 사진을 슬라이드로 볼 수 있습니다.

1 [−](메뉴) 누른 후 **슬라이드 보기** 누름
- 슬라이드 세부 환경을 설정하려면 [−](메뉴) 누른 후 **슬라이드 보기 설정** 누름

2 슬라이드 보기
- 멈추려면 취소 누름

슬라이드 쇼 만들기

여러 장의 사진을 선택해 슬라이드 쇼를 만들 수 있습니다.(최대 12장)

1 여러 장 보기 상태에서 원하는 사진 선택

2 [−](메뉴) 누른 후 **슬라이드 쇼 생성** 선택

3 사진 변경/추가 또는 슬라이드 쇼 효과 선택

사진 추가/변경

1 추가/변경할 위치 선택 후 ◉ 누름

2 원하는 사진 선택 후 [−](선택) 또는 ◉ 누름

슬라이드 쇼 순서 변경

1 [−](메뉴) 누른 후 **순서 바꾸기** 선택

2 순서 바꿀 사진 선택 후 [−](선택) 누름

3 원하는 위치로 이동 후 [−](적용) 누름

4 끝내려면 ◉ 누름

효과 선택
- **공통** : 전체 사진에 동일 효과
- **개별** : 사진마다 다른 효과 적용

4 저장하려면 ◉ 누름
- 미리보려면 [−](미리보기) 누름

5 앨범 선택 후 ◉ 누름

6 이름 입력 후 ◉ 누름

☑ 슬라이드 쇼 파일 보기

1 사진/동영상 목록에서
(슬라이드 쇼) 선택 후 ◉ 누름

2 재생하려면 ◉ 누름

3 슬라이드 쇼 보기

■ 멈추려면 취소 누름

알아두기 슬라이드 실행 중 누르면 지정된 슬라이드 시간보다 더 빠르게 사진을 볼 수 있습니다.

사진/동영상 전송

사진/동영상을 선택해 메시지(MMS)에 첨부하거나 블루투스로 전송할 수 있습니다.

1 사진/동영상 목록에서
원하는 사진/동영상 선택

2 (메뉴) 누른 후 **전송** 선택

3 전송할 서비스 선택

메시지 전송	사진/동영상을 메시지에 첨부
블루투스 전송	블루투스로 사진 전송

사진 인쇄

블루투스를 지원하는 포토 프린터에서는 블루투스를 이용해 무선으로 사진을 인쇄할 수 있습니다.

1 원하는 사진 선택

2 (메뉴) 누른 후 **사진 인쇄** 선택

3 **블루투스 프린터** 선택 후 ◉ 누름

- 처음 연결하는 경우에는 검색, 등록 과정을 거친 후 인쇄를 실행합니다.(블루투스 프린터 연결 → 108쪽)

알아두기 블루투스로 인쇄하는 자세한 방법은 해당 포토 프린터의 사용설명서를 참조하세요.

MEMO

애니콜기능

애니콜에서 제공하는 여러 가지 편리한 기능을 이용해 보세요.

블루투스 ▭(메뉴)*1

블루투스란

근거리 무선 네트워킹 기술로 2.4 GHz 주파수를 이용해 일정 거리 안에서 각종 기기를 무선으로 연결할 수 있는 통신 기술입니다.
블루투스를 지원하는 휴대전화, PC, 프린터, PDA 등의 통신 기기는 물론 디지털 가전 제품 간에 케이블을 연결하지 않고 빠른 속도로 데이터를 주고받을 수 있습니다.

이 휴대전화는 블루투스가 가능한 휴대전화, 블루투스 헤드셋, PC, 포토 프린터 등의 기기와 케이블 없이 사용할 수 있습니다.

블루투스 헤드셋을 이용하면 일정 거리 이내에서 자유롭게 통화할 수 있습니다.

블루투스 헤드셋(별매품)은 가까운 서비스 센터에서 삼성 정품을 구입할 수 있습니다.

알아두기

다른 기기의 전파 간섭으로 이상 동작이나 잡음 등이 발생할 수 있습니다.

- 블루투스는 산업, 과학, 의료용 기기 및 전자레인지, 무선랜과 같은 소출력 무선 기기 등 동일한 주파수 대역을 사용하는 기기와 전파 간섭이 발생할 수 있습니다.
- 블루투스 기기를 무선랜 이용 장소에서 5m 이상 떨어져서 사용하세요.

휴대전화 사용 환경에 따라 이상 동작이나 잡음 등이 발생할 수 있습니다.

- 오른손에 휴대전화를 들고 왼쪽 귀에 블루투스 기기를 착용하는 등 사용자의 신체가 신호 전송에 장애물이 되는 경우에는 이상 동작이나 잡음 등이 발생할 수 있습니다.
- 블루투스나 휴대전화의 전파 수발신부에 손과 같은 신체의 일부가 닿은 경우에는 이상 동작이나 잡음 등이 발생할 수 있습니다.
- 사용자의 위치에 따라 벽, 모퉁이, 파티션과 같은 전파 장애물로 인해 수신 전력이 떨어지면 잡음 등이 발생할 수 있습니다.

블루투스 기기로 통화 시 휴대전화와의 거리가 멀어질수록 통화 음질이 저하되고, 일정 거리 이상 멀어지면 연결이 해제되어 휴대전화로 통화가 전환됩니다.

블루투스 기기를 휴대전화에 등록할 때는 휴대전화와 가까운 거리에서 등록하세요.

시끄러운 곳이나 실외에서 통화 시 주변 환경의 잡음으로 통화에 어려움이 있을 수 있습니다.

해당 무선설비는 운용 중 전파혼신 가능성이 있으므로 인명안전과 관련된 서비스는 할 수 없습니다.

블루투스 사용 설정 (메뉴) * 1 1

블루투스 사용 상태로 설정하거나 해제할 수 있습니다.

설정	블루투스로 다른 기기와 연결하는 경우 선택 (설정되면 화면 상단에 아이콘이 나타남)
해제	블루투스 기능 해제

- 구입 시 또는 초기화(설정 초기화, 전부 초기화)한 경우에는 모드 해제 상태입니다.
- 블루투스 사용 모드가 해제된 상태에서 블루투스 메뉴를 실행하면 모드 설정을 안내하는 화면이 나타납니다. 설정하려면 (예) 누르세요.

블루투스 아이콘 설명

블루투스 사용 시 화면의 상단에 표시되는 아이콘을 확인하세요.

	블루투스 사용모드 설정 상태
	블루투스 기기 연결 상태

블루투스 연결 (메뉴) * 1 2

블루투스 헤드셋을 연결하거나 블루투스가 지원되는 애니콜 휴대전화 및 다른 기기와 데이터를 주고 받을 수 있습니다. 또한 블루투스 프린터와 연결하여 휴대전화에 저장된 사진을 출력할 수 있습니다.
블루투스 기기와 연결하려면, 먼저 주변의 기기를 검색하여 원하는 기기 선택 후 해당 기기에서 제공하는 서비스를 선택하세요.

블루투스 헤드셋 연결

주변에 있는 블루투스 헤드셋을 검색해 휴대전화에 연결할 수 있습니다.

- 처음 사용하는 블루투스 헤드셋의 경우 비밀번호를 입력해 등록하는 과정을 거쳐야 합니다. 먼저 블루투스 헤드셋을 등록 대기 상태로 만드세요.(해당 기기의 사용설명서 참조)
- 블루투스 헤드셋 종류에 따라 사용 방법 및 지원 기능이 다를 수 있습니다. 해당 기기의 사용설명서를 참조하세요.
- 타사 블루투스 헤드셋과 호환이 되지 않을 수도 있습니다.

연결

1 블루투스 기기 검색하기

■ 이전에 등록한 기기가 있는 경우 기기 목록이 표시됩니다.
■ 다른 기기를 검색해 연결하려면 **모든 기기 검색**을 선택한 후 ◉ 누르세요.
- 기기의 종류를 선택하려면 ▬(검색설정) 누름
- 기기를 검색하는 동안 검색을 중지하려면 ◉ 누름

2 연결할 기기 선택 후 ◉ 누름

■ 기기정보를 보려면 ▬(기기정보) 누름

3 서비스 목록에서 ◉ 눌러 선택 후 ▬(연결) 누름

■ 스테레오 헤드셋 : 휴대전화에 저장된 MP3 파일, DMB 방송, AAC 포맷의 동영상, OZ 컨텐츠 및 스트리밍 파일 감상
■ 핸즈프리 : 헤드셋 기능과 핸즈프리 (전화 걸기/받기, 발신번호 표시 등)
■ 헤드셋 : 기본적인 전화 걸기/받기 기능만 사용

4 연결할 기기의 비밀번호 입력 후 ◉ 누름

■ 블루투스 헤드셋이 블루투스 2.1을 지원할 경우 비밀번호 입력 없이 자동 연결됩니다.
■ 해당 기기의 비밀번호는 해당 기기의 사용설명서를 참조하세요.
■ 이전에 연결한 기기인 경우 비밀번호 입력 화면이 나타나지 않습니다.

5 연결되면 서비스 이용

- 연결한 블루투스 기기에 따라 이용할 수 있는 기능이 다를 수 있습니다.
해당 기기의 사용설명서를 참조하세요.
- **스테레오 헤드셋** 서비스 선택 시 자동으로 **핸즈프리** 서비스가 선택됩니다. 핸즈프리 서비스를 해제하면 음악 감상 중에 블루투스 기기로 전화를 받을 수 없습니다.
- 헤드셋 기기의 경우에는 스테레오 헤드셋 서비스를 이용할 수 없습니다.
- 하나의 휴대전화에 동일한 기능을 수행하는 서비스를 동시에 연결할 수 없습니다. 이 경우 먼저 연결된 기능을 해제한 후 연결하세요.
- 해당 기기의 서비스 목록을 제대로 선택하지 않을 경우 기기를 연결할 수 없습니다.

연결 해제

현재 연결된 블루투스 기기의 연결 정보를 확인하고 연결을 끊을 수 있습니다.

1 연결된 기기 목록 확인

2 ▬(연결끊기) 누른 후 ▬(예) 누름

통화 방법 설명

- 휴대전화를 블루투스 헤드셋과 무선으로 연결하면 블루투스 헤드셋을 이용하여 통화할 수 있습니다. 블루투스 헤드셋을 사용하려면 휴대전화와 일정 거리 이내에 있어야 합니다.
- 예를 들어, 블루투스 헤드셋으로 전화를 걸 때 휴대전화에서 전화번호를 누르고 블루투스 헤드셋의 통화 버튼을 누르면 블루투스 헤드셋으로 통화가 연결됩니다. 전화를 받을 때는 블루투스 헤드셋의 통화 버튼을 누르면 됩니다.
- 블루투스 헤드셋으로 통화를 하다가 휴대전화로 전환하여 통화하려면 ▬(메뉴) 누른 후 **휴대폰으로 통화 전환**을 선택하세요. 다시 헤드셋으로 전환하여 통화하려면 ▬(메뉴) 누른 후 **헤드셋으로 통화 전환**을 선택하거나, 블루투스 헤드셋의 **통화** 버튼을 누르세요.

위의 방법은 일반적인 사용 방법으로 블루투스 헤드셋에 따라 다를 수 있습니다. 해당 기기에서 지원하는 기능 및 자세한 사용 방법은 해당 기기의 사용설명서를 참조하세요.

데이터 가져오기/보내기/받기

블루투스가 지원되는 기기가 일정 거리 이내에 있는 경우 서로의 데이터를 주고받을 수 있습니다.

파일 가져오기	원격 기기의 공유 폴더에 저장된 파일 가져오기 ▪ 가져온 파일은 이동식 메모리의 my files 폴더에 저장
파일 전송	메모리에 저장된 파일을 원격 기기의 공유 폴더로 전송
내 정보 전송	▪ 내 번호/정보에 등록된 명함 전송 (내 번호/정보 → 56쪽) ▪ 상대방 휴대전화의 전화번호부에 저장
전화번호부 전송	▪ 전화번호부에 저장된 번호 선택해 전송 (전화번호부 → 53쪽) ▪ 상대방 휴대전화의 전화번호부에 저장
사진 전송	▪ 애니콜 앨범/외장 메모리 앨범에 저장된 사진 선택해 전송(앨범 → 96쪽) ▪ 상대방 휴대전화의 애니콜 앨범에 저장
PC 다운로드 이미지 전송	▪ PC 다운로드 이미지(Samsung Kies를 이용해 내려받은 이미지)에 저장된 이미지 선택해 전송(다운로드 배경화면 → 115쪽) ▪ 상대방 휴대전화의 PC 다운로드 이미지에 저장
PC 다운로드 벨 전송	▪ PC 다운로드 벨(Samsung Kies를 이용해 내려받은 벨소리)에 저장된 벨소리 선택해 전송(다운로드 벨 → 115쪽) ▪ 상대방 휴대전화의 PC 다운로드 벨에 저장

- 일부 기기에서 PC 다운로드 이미지, PC 다운로드 벨, 애니콜 앨범의 데이터를 받는 경우 파일명이 임의로 변경되어 저장될 수 있습니다.
- 전송할 데이터의 파일명에 지원하지 않는 문자가 포함되어 있을 경우 전송이 중단됩니다.
- 기기에 따라 내 정보, 전화번호부, 사진이 전송되지 않을 수도 있습니다.
- 데이터 통신 중 상대방 기기의 메모리가 충분하지 않을 경우 전송을 종료합니다. 불필요한 파일을 삭제하고 다시 전송하세요.
- 하나의 휴대전화에 동일한 기능을 수행하는 서비스를 동시에 연결할 수 없습니다. 이 경우 먼저 연결된 기능을 해제한 후 연결하세요.(104쪽)

데이터 가져오기

상대방 기기에 저장된 파일 중 원하는 파일을 가져올 수 있습니다. 먼저 상대방 기기가 블루투스 연결이 가능한 상태인지 확인하세요.(해당 기기의 사용설명서 참조)

1 상대방 기기 검색하기
- 이전에 등록한 기기가 있는 경우에는 기기 목록이 표시됩니다.
- 다른 기기를 검색해 연결하려면 **모든 기기 검색**을 선택한 후 ◉ 누르세요.
  - 검색할 기기의 종류를 선택하려면 ▭(검색설정) 누름
  - 기기를 검색하는 동안 검색을 중지하려면 ◉ 누름

2 연결할 기기 선택 후 ◉ 누름

3 서비스 목록에서 ◉ 눌러 **데이터 통신** 선택 후 ▭(연결) 누름

4 **파일 가져오기** 선택 후 ◉ 누름

5 내 휴대전화와 상대방 기기에서 같은 비밀번호(임의의 숫자 최대 6자리) 입력 후 ◉ 누름
- 상대방 기기가 블루투스 2.1을 지원할 경우 인증번호가 내 휴대전화와 상대방 휴대전화 화면에 나타납니다. 인증번호가 동일한지 확인하세요.
- 이전에 연결한 기기인 경우 비밀번호 입력 화면이 나타나지 않습니다.

6 상대방 기기에서 공유 폴더 접근 허락 화면이 나타나면 **예** 누름

7 상대방 기기의 원하는 데이터 선택 후 ◉ 누르면 데이터 수신
- 여러 개의 데이터를 선택하려면 ▭(선택수신) 누름
- 데이터 수신 완료 후 수신된 폴더로 이동하려면 ▭(예) 누름

데이터 보내기

내 휴대전화에 저장된 파일을 상대방 기기에 보낼 수 있습니다. 먼저 상대방 기기가 블루투스 연결이 가능한 상태인지 확인하세요.(해당 기기의 사용설명서 참조)

1. 상대방 기기 검색하기
   - 이전에 등록한 기기가 있는 경우에는 기기 목록이 표시됩니다.
   - 다른 기기를 검색해 연결하려면 **모든 기기 검색**을 선택한 후 ◉ 누르세요.
     - 검색할 기기의 종류를 선택하려면 ▬(검색설정) 누름
     - 기기를 검색하는 동안 검색을 중지하려면 ◉ 누름
2. 연결할 기기 선택 후 ◉ 누름
3. 서비스 목록에서 ◉ 눌러 **데이터 통신** 선택 후 ▬(연결) 누름
4. **파일 전송** 선택 후 ◉ 누름
5. 내 휴대전화 비밀번호 입력
6. 데이터 전송 목록에서 전송할 데이터 선택 후 ◉ 누름
   - 여러 개의 데이터를 선택하려면 ▬(선택전송) 누름
7. 내 휴대전화와 상대방 기기에서 같은 비밀번호 (임의의 숫자 최대 6자리) 입력 후 ◉ 누름
   - 상대방 기기가 블루투스 2.1을 지원할 경우 인증번호가 내 휴대전화와 상대방 휴대전화 화면에 나타납니다. 인증번호가 동일한지 확인하세요.
   - 이전에 연결한 기기인 경우 비밀번호 입력 화면이 나타나지 않습니다.
8. 상대방 휴대전화의 수신 확인 화면에서 **예** 선택 후 ◉ 누름

데이터 받기

1. 상대방 기기에서 데이터 선택 후 전송 실행
2. 상대방 기기와 내 휴대전화에서 같은 비밀번호 (임의의 숫자 최대 6자리) 입력 후 ◉ 누름
   - 상대방 기기가 블루투스 2.1을 지원할 경우 인증번호가 내 휴대전화와 상대방 휴대전화 화면에 나타납니다. 인증번호가 동일한지 확인하세요.
   - 이전에 연결한 기기인 경우 비밀번호 입력 화면이 나타나지 않습니다.

3 수신 확인 화면에서 ▬(예) 누름

- 데이터가 수신됩니다.

알아두기 데이터 수신 중에는 일부 기능을 실행할 수 없습니다.

블루투스 프린터 연결

프린터와 연결하여 휴대전화에 저장된 사진 파일을 출력할 수 있습니다. 먼저 프린터가 블루투스 연결이 가능한 상태인지 확인하세요. (해당 기기의 사용설명서 참조)

1 프린터 검색하기

- 이전에 등록한 기기가 있는 경우에는 기기 목록이 표시됩니다.
- 다른 기기를 검색해 연결하려면 **모든 기기 검색**을 선택한 후 ◉ 누르세요.
  - 기기의 종류를 선택하려면 ▬(검색설정) 누름
  - 기기를 검색하는 동안 검색을 중지하려면 ◉ 누름

2 연결할 프린터 선택 후 ◉ 누름

3 프린터의 비밀번호 입력

- 해당 기기의 비밀번호는 해당 기기의 사용설명서를 참조하세요.
- 이전에 연결한 기기인 경우 비밀번호 입력 화면이 나타나지 않습니다.

4 서비스 목록에서 ◉ 눌러 **사진인쇄** 선택 후 ▬(연결) 누름

5 원하는 사진 파일 선택 후 ▬(인쇄) 누름

6 인쇄 설정 화면에서 인쇄 정보를 설정한 후 ◉ 누름

- 인쇄 매수, 용지 사이즈, 용지당 사진 수, 여백 설정, 날짜 표시 등 다양한 인쇄 정보를 설정할 수 있습니다. 단, 일부 프린터에서 제공하는 인쇄 정보가 다를 수 있습니다.

내 정보 ▬(메뉴) * 1 3

휴대전화의 블루투스 이름, 주소 등의 정보를 확인할 수 있습니다. 기기 이름을 변경하려면 ▬(이름변경) 누르세요.

스터디워치 (메뉴) * 2

스터디 카운터

현재 시간을 기준으로 스터디 시간을 측정할 수 있습니다.

카운터 시작	◉ 누름(최대 50개)
카운터 일시정지	카운터 중 ◉ 누름
기록값 리셋	카운터 정지 상태에서 (메뉴) 누른 후 **리셋** 선택
기록 저장	카운터 정지 상태에서 (기록 저장) 누름(하루 최대 10개)
카운터 추가	기록 확인 상태에서 (메뉴) 누른 후 **카운터 추가** 선택
카운터 이어하기	기록 확인 상태에서 (이어하기) 누름
기록 삭제하기	기록 확인 상태에서 (메뉴) 누른 후 **삭제** 또는 **선택 삭제** 선택
저장된 기록목록 보기	카운터 정지 상태에서 (메뉴) 누른 후 **기록목록** 선택
통계 보기	기록목록 상태에서 (통계) 누름 (주간/월간/그래프로 보려면 (메뉴) 누름, 오늘 기록을 보려면 (오늘) 누름)

스터디 타이머

스터디 타이머를 설정하여 일정한 시간동안 스터디 할 수 있습니다. 현재 시각과 남은 시간을 확인할 수 있습니다.

스터디 알람

스터디 알람을 설정할 수 있습니다. 스터디 알람을 설정하면 정해진 시간마다 알림음이 울립니다.
단, 매너모드를 설정해둔 경우 진동이 울립니다.
(매너모드 설정 → 124쪽)

사전 (메뉴) * 3

영어 단어를 찾아 확인하거나 단어장에 저장할 수 있으며, 퀴즈를 통해 단어 학습도 할 수 있습니다.
눌러 원하는 기능 탭 선택해 이용하세요.

- 한영사전으로 변경하려면 (한영사전) 누름 (기본 : 영한사전)

(검색)	단어를 입력해 영한/한영 검색
(최근 검색)	최근에 검색한 단어 다시 확인
(단어장)	단어장★에 추가한 단어 확인(설명을 보고 해당 단어를 맞추려면 (퀴즈) 누름)

★ 뉴토익 단어장, 수능 단어장은 휴대전화에 내장된 단어장으로 단어장 이름을 변경하거나 삭제할 수 없습니다.

오늘의 영단어 (메뉴) * 4

오늘의 영단어를 설정하여 확인하거나 단어장에 저장할 수 있습니다.

오늘의 영단어 설정하기

1 (설정) 누름

2 눌러 원하는 단어장 선택 후 누름

3 눌러 원하는 단어 개수 선택 후 누름

설정한 단어 확인하기

1 눌러 원하는 단어 선택

- 주간 또는 일간으로 제공하는 영단어를 확인하려면 (주간보기) 또는 (일간보기) 누름
- 오늘의 영단어를 다시 설정하려면 (설정) 누름

2 단어를 확인하려면 누름

- 단어장에 저장하려면 (저장) 누름

지하철 노선도 (메뉴) * 5

서울 지역과 지방 도시(부산, 대구, 광주, 대전)의 지하철 노선을 볼 수 있으며, 역 정보를 상세히 확인할 수 있습니다. 출발역과 도착역을 입력해 경로를 검색할 수 있고, 즐겨 찾는 역을 등록하거나 최근 검색한 경로를 저장할 수도 있습니다.

- 역 검색이나 출발역/도착역 입력 시, 역명의 일부 글자 및 첫 글자의 자음을 입력하여 검색할 수 있습니다.
- 삼성모바일닷컴에서 업데이트된 최신 버전의 지하철 노선도를 내려받을 수 있습니다.

전체 노선도

전체 노선도를 볼 수 있습니다. ◉ 또는 음량▲ 눌러 전체 노선도를 확대 후 원하는 역을 선택하거나 (검색) 눌러 문자로 검색한 역의 첫차/막차 시간, 출구 정보, 출구 주변의 버스 노선 정보를 확인할 수 있습니다.

- 해당 역을 선택한 경우 (메뉴) 눌러 **출발 역으로 선택**, **도착 역으로 선택**, **즐겨 찾기 등록**을 선택해 설정할 수 있습니다.

지하철 노선도 메뉴

(메뉴) 누른 후 원하는 메뉴를 선택하세요.

메뉴	설명
경로찾기	출발역에서 도착역까지 경로를 문자로 검색
노선별 보기	선택한 노선도 보기
즐겨 찾는 역	즐겨 찾기로 등록한 역 확인 및 관리
최근 검색경로	최근 검색한 경로 확인 및 관리
도시 설정	검색할 도시 설정(기본 설정 : 서울)
분실물 센터안내	분실물 센터의 연락처 안내

계산기 (메뉴) * 6

일반 계산기 (메뉴) * 6 1

사칙 연산자를 이용한 계산을 할 수 있습니다.

더하기 입력	◎ 누름
빼기 입력	◎ 누름
곱하기 입력	◎ 누름
나누기 입력	◎ 누름
괄호 입력	# 누름
소수점 입력	* 누름(최대 10자릿수)
음수 입력	(음수) 누름
계산 결과 보기	◉ 누름
값 삭제	(메뉴) 1 누름

최대 15자릿수까지 입력 가능하며, 사칙 연산은 최대 20번까지 가능합니다.

공학 계산 이용 방법

계산기 화면에서 (메뉴) 눌러 다양한 연산자 선택

C	계산값 삭제
MC	메모리에 저장된 숫자 지우기
MR	메모리에 저장된 숫자 불러오기
MS	현재 입력한 숫자를 메모리에 저장
M+	메모리에 저장한 숫자에 숫자 또는 계산 결과값을 더하기
함수입력	sin, cos, tan 등 다양한 함수를 선택하여 입력
단위환산	다른 단위로 값 환산하기(113쪽)

생활 속 계산기 (메뉴) * 6 2

일상 생활 속에서 자주 이용하는 계산(세일/환전/시간/더치페이/금융 계산)을 쉽게 계산할 수 있습니다.

시간표 (메뉴) * 7

수업 시간표를 만들 수 있습니다. 작성한 시간표는 문자 메시지로 전송할 수 있으며, 휴대전화의 대기 화면으로 설정해 편리하게 확인할 수 있습니다.

시간표 입력

1 수업 시간(시작/종료 교시, 수업 시작 시간, 수업/쉬는/점심 시간) 설정 후 ◉ 누름

2 과목을 입력할 교시 및 요일 선택 후 ▭(과목입력) 누름
   - 수업시간 설정을 변경하려면 ▭(시간설정) 누름

3 시간표 내용 작성 후 ◉ 누름

4 해당 과목이 입력될 수업시간 모두 선택 후 ◉ 누름
   - 선택/해제하려면 ◉ 누름

5 선택이 끝나면 ▭(저장) 누름

☑ 수업 정보 보기

시간표 화면에서 확인할 교시 선택 후 ◉ 누름

- 선택한 시간표를 메시지로 보내려면 ▭(전송) 누름
- 선택한 시간표를 편집하려면 ◉ 누름
- 선택한 시간표를 삭제하려면 ▭(삭제) 누름

☑ 시간표 보내기

작성한 시간표를 문자 메시지로 전송할 수 있습니다.
원하는 과목 시간표만 전송할 수도 있습니다.

1 ▭(메뉴) 누른 후 **메시지로 보내기** 선택

2 원하는 항목 선택

전체시간표	전체 시간표를 이미지로 첨부해 MMS 전송
선택 과목	선택한 과목 시간표를 메시지 내용으로 입력해 전송

3 메시지 내용 확인 후 ◉ 누름

4 상대방 전화번호 입력 후 ◉ 누름

단위환산 ▭(메뉴)*8

기준 단위를 선택한 후 다른 단위로 값을 환산할 수 있습니다.(길이, 무게, 부피, 넓이, 온도)

세계시각 (메뉴)*9

세계 여러 도시의 현재 시각을 확인할 수 있습니다.

눌러 원하는 도시 선택

- 검색하여 도시를 선택하려면 (도시검색) 누름

서머타임 설정

원하는 도시를 선택하여 현재 시각에서 서머타임 (1시간 또는 2시간)을 설정할 수 있습니다.

1 세계시각 화면에서 (메뉴) 누른 후 **서머타임 설정** 선택

2 원하는 도시, 시간 간격 선택 후 ◉ 누름

스톱워치 (메뉴)*0

운동 및 특정 작업에 소요되는 시간을 측정할 수 있습니다.

기록 시작	◉ 누름
기록 남기기	기록 중 (기록) 누름(최대 20개)
기록 정지	기록 중 ◉ 누름
기록값 리셋	기록 정지된 상태에서 (리셋) 누름
기록 저장	기록 정지된 상태에서 (메뉴) 누른 후 **기록저장** 선택
저장된 기록 보기	기록 정지된 상태에서 (메뉴) 누른 후 **기록목록** 선택

애니콜 서비스 센터 (메뉴)**

휴대전화로 전국의 애니콜 서비스 센터를 검색하거나 상담원과 통화할 수 있으며, 서비스 센터 방문 예약을 할 수 있습니다.

서비스 센터 찾기	원하는 지역 선택 후 가까운 위치의 서비스 센터 찾기
상담원 연결	애니콜 제품 서비스 센터로 전화 연결
방문 예약하기	삼성전자 서비스 센터로 전화 연결
도움말	애니콜 서비스 센터 기능에 대한 도움말 보기

컨텐츠보관함

휴대전화에 저장된 모든 멀티미디어 파일을 확인하거나 관리할 수 있습니다.

벨소리 (메뉴) 0 1

휴대전화에 내려받은 벨소리 컨텐츠를 목록별로 확인할 수 있습니다. 원하는 목록을 열어 벨소리를 재생하거나 수신벨로 설정할 수 있습니다.

기본 벨소리	기본으로 제공되는 벨소리
다운로드 벨	OZ Lite에서 내려받은 벨소리
다운로드 동영상 벨	OZ Lite에서 내려받은 동영상벨

배경화면 (메뉴) 0 2

휴대전화에 내려받은 이미지 컨텐츠를 목록별로 확인할 수 있습니다. 원하는 목록을 열어 이미지를 보거나 대기 화면으로 설정할 수 있습니다.

기본 이미지	기본으로 제공되는 이미지
다운로드 배경화면	OZ Lite 또는 삼성모바일닷컴에서 내려받은 이미지

사진/동영상 앨범

애니콜 앨범/외장메모리 앨범에 저장된 사진과 동영상을 확인할 수 있습니다.(앨범 → 96쪽)

음악 파일 [—](메뉴)04

MP3 보관함에서 원하는 파일을 선택해 재생하거나 관리할 수 있습니다.

메시지 첨부파일 [—](메뉴)05

수신된 MMS에 저장된 첨부 파일을 확인하거나 관리할 수 있습니다.(첨부 파일함 → 82쪽)

다운로드 보관함 [—](메뉴)06

OZ Lite 등에서 내려받은 각종 컨텐츠를 확인하거나 관리할 수 있습니다.(다운로드 보관함 → 47쪽)

파일 탐색기 [—](메뉴)07

이동식 메모리에 저장된 파일을 검색할 수 있습니다. 검색하려면 먼저 비밀번호를 입력해야 합니다.

메모리 사용정보 [—](메뉴)08

휴대전화의 메모리 사용 현황을 확인할 수 있습니다.

멀티미디어 영역	기본 멀티미디어, 다운로드 메모리 영역
외장메모리★	외장메모리 카드의 메모리 정보 (외장메모리 카드를 포맷하려면 [—](포맷) 누름)
이동식메모리 영역	이동식 메모리의 사용 정보
기본기능 영역	전화번호부, 메시지, 기타, 최근기록 메뉴의 메모리 정보
기타메모리 영역	포토폰북, 나만의 이미지, 다운로드 PC벨의 메모리 사용 정보

★ 외장메모리 카드(별매품)가 장착된 경우에만 나타납니다.

- 외장 메모리 카드 사용 중에 휴대전화의 전원을 끄거나 메모리 카드를 빼면 기록된 데이터가 지워질 수 있으므로 주의하세요.
- 우발적인 데이터 손실을 방지하려면 데이터를 항상 별도의 저장 매체에 복사(백업)해 주세요.
- 사용자가 휴대전화 또는 외장 메모리 카드를 잘못 다루어 저장 데이터를 사용할 수 없게 된 경우에는 제조회사가 책임지지 않습니다.
- 이동식 메모리 영역 및 외장 메모리는 FAT 파일 시스템만 지원합니다. PC에서 FAT 이외의 방식으로 포맷할 경우 휴대전화 동작에 이상이 발생할 수 있습니다.

MEMO

환경설정

화면이나 소리, 통화 및 기능별 사용 환경, 비밀번호, 사용 언어 등 휴대전화 환경을 사용자에 맞게 설정할 수 있습니다.

메뉴/테마 설정 (메뉴)#1

메인 메뉴 종류 및 모양을 사용자 목적에 맞게 선택할 수 있으며, 메뉴의 테마를 만들 수 있습니다.

메뉴 종류 선택 (메뉴)#11

대기 상태에서 (메뉴) 눌렀을 때 열리는 메인 메뉴 구조를 선택할 수 있습니다.

메뉴 모양 선택 (메뉴)#12

대기 상태에서 (메뉴) 눌렀을 때 열리는 메인 메뉴 화면의 모양을 선택할 수 있습니다.

테마 선택 (메뉴)#13

대기 상태에서 (메뉴) 눌렀을 때 열리는 메뉴 화면의 테마를 선택할 수 있습니다. **테마 만들기**에서 만든 테마를 편집, 삭제, 이름변경할 수 있습니다.

테마 만들기 (메뉴)#14

원하는 메뉴 화면의 테마를 만들 수 있습니다.

항목	설명
배경 스타일	메뉴 뒤에 나타나는 배경 색상 및 패턴 선택
글씨 색상	화면에 표시되는 글자 색상 선택
제목/하단 영역	제목/하단 영역의 배경 색상과 글씨 색상 선택
선택영역	선택된 메뉴 바 색상과 글자 색상 선택
아이콘 스타일	메인 메뉴 화면에 나타나는 아이콘 모양 선택

화면 설정 ▭(메뉴)#2

휴대전화의 화면 및 조명 상태를 설정할 수 있습니다.

바탕화면 꾸미기 ▭(메뉴)#21

대기 화면 또는 상황별로 나타나는 화면 이미지를 원하는 상태로 설정할 수 있습니다.

배경 이미지

대기 화면에 표시할 이미지를 선택할 수 있습니다.

기본 이미지	기본으로 제공되는 이미지(**자동 바꾸기**를 선택하면 대기 화면으로 전환할 때마다 이미지가 변경)
애니콜 앨범	촬영한 사진, 동영상 목록
외장메모리 앨범	외장메모리 카드(별매품)에 저장된 사진
다운로드 배경화면	OZ Lite 또는 삼성모바일닷컴에서 내려받은 배경화면/동영상
다운로드 동영상	
메시지 첨부파일	MMS로 받은 이미지

시계/기능 화면선택

시계 또는 기능 화면을 대기 화면에 설정해 편리하게 이용할 수 있습니다.

없음	시계 또는 기능 화면을 표시 안 함
디지털 시계	디지털 시계 표시 (▭(위치변경) 눌러 시계 위치 조절)
듀얼 시계	세계 2개 도시 시계 표시 (▭(상세설정) 눌러 표시할 나라 선택)
오늘의 영단어	설정된 오늘의 영단어 표시 (▭(상세설정) 눌러 표시할 영단어 선택)
메모	작성된 메모 내용 표시 (메모를 작성하려면 ▭(메모작성) 누름)
시간표	작성한 시간표 표시
일간 일정	등록된 일정 표시
세달	현재, 이전, 다음달 표시
작은달력	작은 달력 표시
큰 달력	큰 달력 표시
D-day	등록된 D-day 표시
단축 번호	단축 번호 1~9번 이름 표시 또는 등록된 사진 표시
DMB 선호채널	등록된 DMB 선호채널 표시
위젯	위젯 화면 표시

시계/기능 화면은 감성 기능화면과 마이 스크린 해제 시 반영됩니다.

감성 기능화면 선택

휴대전화에서 제공하는 감성 기능화면을 대기 화면에 설정해 편리하게 이용할 수 있습니다.

시계 1/2/3	시계 표시
오늘의 영단어 1/2	등록된 오늘의 영단어 표시 (▭(상세설정) 눌러 표시할 영단어 선택)
메모 1/2/3	작성된 메모 내용 표시 (메모를 작성하려면 ▭(메모작성) 누름)
달력 1/2	달력 표시
포토 1/2	사진 표시 (▭(사진편집) 눌러 사진 선택)

화면문구 설정

대기 화면에 표시할 문구를 설정할 수 있습니다.
이름, 별명, 좌우명 등을 대기 화면에 입력해 보세요.

입력한 화면 문구는 **시계/기능 화면**(디지털 시계/듀얼 시계/작은달력/없음 제외) 또는 **마이 스크린** 해제 시 반영됩니다.

마이 스크린

배경, 커튼, 선반, 액자, 시계, 소품 아이템을 이용해 마이 스크린을 꾸며 대기 화면으로 설정할 수 있습니다.

꾸미기

1 눌러 원하는 항목 선택

2 눌러 원하는 아이템 선택 후 ◉ 누름
- 다른 아이템을 선택하려면 *1*~*2* 반복해 실행

3 액자를 선택한 경우 사진 항목에서 이미지 선택
- 기본 이미지 : 기본으로 제공되는 이미지에서 선택
- 새 사진 : 새 사진 촬영
- 애니콜 앨범 : 촬영한 사진에서 선택
- 외장 메모리 앨범 : 외장 메모리 카드(별매품)에 저장된 사진에서 선택
- 없음 : 이미지 없음

4 소품을 선택한 경우 소품 종류 선택 후 위치 선택

5 저장하려면 ▭(저장) 누름

6 파일 이름 입력 후 ◉ 누름
- 평상시 화면으로 설정하려면 ▭(예) 누름

☑ *마이 스크린 보관함*

저장된 마이 스크린을 확인하거나 대기 화면으로 설정할 수 있습니다.

상황별화면 꾸미기 (메뉴)#22

기능 화면에 표시할 이미지를 선택할 수 있습니다.

전화 올 때/걸 때

전화가 올 때/걸 때 화면에 나타나는 이미지를 선택할 수 있습니다.

자동 바꾸기를 선택하면 전화 올 때/걸 때마다 이미지가 변경됩니다.

전원 켤 때/끌 때

전원을 켤 때/끌 때 화면에 나타나는 이미지를 선택할 수 있습니다.

자동 바꾸기를 선택하면 전원 켤 때/끌 때마다 이미지가 변경됩니다.

외부화면 꾸미기 (메뉴)#23

휴대전화의 상황에 따라 외부화면에 표시할 도트 아이콘을 설정할 수 있으며, 도트 아이콘을 직접 만들 수 있습니다.

도트아이콘 만들기

원하는 모양으로 도트 아이콘을 만들 수 있습니다.

1. 도트 채울 칸으로 이동한 후 ◉ 누름
   - 채워진 도트를 삭제하려면 삭제할 칸으로 이동 후 ◉ 누름
2. 모양이 완성되면 (저장) 누름
   - 도트아이콘을 움직이게 하려면 (메뉴) 눌러 **움직임효과** 선택 후 원하는 효과를 선택하세요.
3. 이름 입력 후 ◉ 누름

☑ *연속으로 도트 채우기*

채울 칸으로 이동 후 ◉ 길게 누른 상태에서 ✥ 누름

- 채워진 도트를 연속으로 삭제하려면 ◉ 길게 누른 상태에서 ✥ 누름
- ◉ 계속 누르지 않으면 연속 동작이 실행되지 않습니다.

프레임 추가하기

도트 아이콘을 만들 새 프레임을 추가하거나
현재 프레임을 복사하여 추가할 수 있습니다.

1 칸을 채워 원하는 모양의 도트 아이콘 만들기

2 (메뉴) 눌러 항목 선택 후 ◉ 누름

새 프레임 추가	도트 아이콘을 만들 새 프레임 추가
프레임 복사	현재 프레임과 같은 프레임 추가 ▪ 도트 아이콘 위치를 변경하여 프레임을 추가하려면 눌러 원하는 위치로 조절한 후 ◉ 누름

3 추가된 프레임 확인

▪ 이전 프레임을 보려면 *, 다음 프레임을 보려면 # 누르세요.

▪ 현재 프레임을 삭제하려면 (메뉴) 누른 후 **프레임 삭제**를 선택하세요.

현재 프레임 위치/
전체 프레임 수

- 프레임이 추가된 도트 아이콘을 외부 화면으로 설정할 경우 도트 아이콘이 한 프레임씩 차례대로 외부 화면에 표시됩니다.
- 프레임은 최대 10개까지 추가할 수 있습니다.

도트문구 만들기

문구를 입력해 도트 아이콘으로 만들 수 있습니다.

1 원하는 문구 입력 후 ◉ 누름

▪ 문구 입력 시 선택되는 문자 모드만 입력할 수 있습니다.

2 저장하려면 ◉ 누름

▪ 도트 아이콘을 움직이게 하려면 (메뉴) 눌러 **움직임 효과** 선택 후 원하는 효과를 선택하세요.

3 이름 입력 후 ◉ 누름

도트화면 보관함

기본으로 제공되는 도트 아이콘 또는 직접 만든 도트아이콘과 문구를 확인 및 관리할 수 있습니다.

1 눌러 원하는 보관함 선택

2 눌러 원하는 항목 선택

3 외부 화면으로 설정하려면 ▬(설정) 누름

- ◉ 누른 후 외부 화면에서 모양을 확인할 수 있으며, 다른 모양을 확인하려면 ◎ 누름
- **도트 아이콘, 도트 문구** 항목을 선택한 경우 추가 또는 삭제, 이름을 변경하려면 ▬(메뉴) 누름
- **도트 아이콘, 도트 문구**를 편집하려면 모양 확인 상태에서 ▬(편집) 누름

4 ◎ 눌러 원하는 상황 선택 후 ◉ 누름

외부 상황별화면 꾸미기

외부 화면에 표시할 상황별 도트 아이콘 문구를 선택할 수 있습니다.

1 ◎ 눌러 원하는 상황 선택 후 ◎ 눌러 원하는 항목 선택

- 목록을 보려면 ▬(보관함) 누름

2 설정이 끝나면 ◉ 누름

- 평상시 화면에 **투데이 포춘 아이콘**을 설정한 경우 매일 대기화면에 오늘의 메시지와 함께 다른 외부화면으로 변경됩니다.
- 오늘의 메시지는 하루 중 처음 폴더를 열었을 때만 표시됩니다.(단, 다른 알림 기능이 동작 중일 경우 해당 알림 기능이 우선입니다.)

외부화면 조명 시간

외부 화면에 도트 아이콘 또는 도트 문구가 유지되는 조명 시간을 선택할 수 있습니다.

엣지라이팅 설정 ▬(메뉴)#24

휴대전화에 엣지라이팅을 설정할 수 있습니다.

글씨모양/크기 선택 ▬(메뉴)#25

화면에 표시되는 글자를 원하는 모양과 크기로 설정할 수 있습니다.

글씨 모양은 삼성모바일닷컴에서 내려받아 사용할 수 있습니다.(유료) 단, 삼성모바일닷컴에서 내려받은 글씨 모양은 무선 인터넷 메뉴에서 지원되지 않습니다.

전화 걸 때 숫자 모양 (메뉴)#26

전화번호 입력 시 화면에 표시되는 숫자의 모양을 선택할 수 있습니다.

숫자 모양★	화면에 표시되는 숫자 모양 선택
크기/종류	선택한 숫자 모양의 크기 또는 종류 선택

★ 숫자 모양 선택에 따라 숫자 **크기** 선택 항목이 달라집니다.

조명 설정 (메뉴)#27

화면 및 버튼 조명의 상태를 설정할 수 있습니다.

화면 조명 시간	사용하지 않을 때 내부 화면 조명이 꺼지는 시간 선택
화면 밝기 조절	화면의 밝기를 보기 편한 상태로 조절
버튼조명	▪ 오전8시-오후5시 꺼짐 : 오전 8시 ~ 오후 5시까지는 버튼 조명이 켜지지 않음 ▪ 사용 중 항상 켜짐 : 휴대전화 사용 중에는 버튼 조명이 항상 켜짐

소리 설정 (메뉴)#3

각 상황별 소리를 원하는 상태로 설정할 수 있습니다.

수신벨 선택 (메뉴)#31

전화 올 때의 알림 방법 및 벨소리를 선택할 수 있습니다.

벨/진동	전화 올 때 알려 주는 방식(벨소리, 진동, 진동 후 벨, 벨 점점 크게, 무음) 선택
수신벨	기본으로 제공되는 벨소리 및 내려받은 벨소리 선택 ▪ 목록을 보려면 (목록) 누름
소리 크기	눌러 소리 크기 조절

코코 코믹스 벨을 선택한 경우 벨과 진동이 동시에 울리며 일부 기능(모닝콜/알람 등)의 알림음으로 설정할 수 없습니다.

매너모드 설정 (메뉴)#32

매너모드를 설정 또는 해제할 수 있습니다.

상황별알림음 선택 (메뉴)#33

기능 실행 중 확인 또는 경고 화면이 나타나는 경우, 통화가 연결되거나 끊긴 경우에 알림음이 울리도록 설정할 수 있습니다.

휴대폰 조작음 선택 (메뉴)#34

휴대전화를 조작할 때 울리는 동작음(버튼 누를 때, 휴대전화 전원 켤 때/끌 때, 폴더 동작)을 설정하거나 소리 크기를 조절할 수 있습니다.

매시간 알림 설정 (메뉴)#35

매시간 정각이 되면 알림음이 울리게 설정할 수 있습니다. 원하는 시간대와 알림음 종류를 선택하거나 알림음 소리 크기를 조절할 수 있습니다.

통화 설정 (메뉴)#4

통화 관련 환경을 설정할 수 있습니다.

전화받기 방법 선택 (메뉴)#41

폴더 열기	폴더를 열면 바로 통화 연결
열고 버튼 누르기	폴더를 열고 아무 버튼 눌러 통화 연결 ((거절), (무음), 종료, 음량▲/음량▼ 제외)

영상전화 설정 (메뉴)#42

영상전화 통화 환경을 설정할 수 있습니다.

대체영상★	애니콜 앨범, 내영상 캡처, 내영상 녹화, 기본 이미지 중 선택해 원하는 대체 화면 선택
화면 크기 선택	영상 전화 시 화면의 표시 상태 선택
스피커폰 설정	스피커폰 설정/해제
음성전화 자동전환	영상 전화 발신 시 상대방 휴대전화에서 영상 전화가 불가능한 경우 음성 전화로 전환되도록 설정

★ 대체 영상이란 영상 전화 시 내 모습이 아닌 다른 화면으로 대체하여 표시할 영상입니다.

블루투스/이어폰 발신 (메뉴)#43

블루투스 이어폰/헤드셋 버튼을 눌렀을 때 통화되는 방법을 선택할 수 있습니다.

최근 기록	최근 기록에 따라 음성/영상 통화 가능
음성 통화	상대방과 음성으로 통화 가능
영상 통화	상대방과 영상으로 통화 가능(단, 영상 전화 미지원 모델의 경우 음성 전화로 연결)

수신거절 설정 (메뉴)#44

걸려온 전화의 수신거절 방법을 설정할 수 있습니다. 설정하려면 먼저 비밀번호를 입력해야 합니다.

수동 수신거절 설정

수동 수신거절을 설정할 수 있습니다.

음성 안내	수신거절 시 상대방에게 음성 안내 멘트가 송출 (직접 녹음하려면 (녹음) 누름)
전화 끊기	수신거절 시 전화 끊어짐

자동 수신거절 설정

수신거절 대상을 미리 등록해두면 해당 번호로부터 걸려오는 전화는 자동으로 거절됩니다.

등록된 번호	등록된 번호 수신거절 (번호를 등록하려면 (추가) 누름)
모든 번호	걸려 오는 모든 전화를 수신거절
발신 번호 미표시	발신 번호 미 표시된 번호 수신거절
해제	수신거절 해제

자동 지역번호 설정 (메뉴)#45

전화번호를 입력할 때 지역번호가 자동으로 입력되도록 설정할 수 있습니다.

자동 지역번호가 설정되면 전화번호를 입력할 때 자동으로 지역번호가 표시됩니다. 단, 앞자리가 0으로 시작하는 번호를 입력하면 자동 지역번호는 표시되지 않습니다.

내 번호 관리 (메뉴)#46

가입자 번호를 변경하거나 사용 중인 번호 외에 수신 전용 번호를 등록해 사용할 수 있습니다.

가입자 번호 변경 (비밀번호 입력)	가입자 번호를 선택해 변경
듀얼넘버 (비밀번호 입력)	수신 전용 번호 등록 후 사용

듀얼넘버 서비스 가입 및 사용 방법에 관한 자세한 내용은 LG U+에 문의하세요.

기능별 설정 (메뉴)#5

휴대전화의 기능별 사용 환경을 설정할 수 있습니다.

거울기능 설정 (메뉴)#51

폴더 열린 대기 상태에서 음량▲ 길게 누르면 휴대전화 화면을 거울로 사용할 수 있도록 설정할 수 있습니다.

현재시간 알림기능 설정 (메뉴)#52

폴더를 닫은 상태에서 음량▲ 누를 경우 현재 시간을 음성으로 알리도록 설정할 수 있습니다.

케이블 연결 모드 (메뉴)#53

데이터 통신 케이블로 휴대전화와 PC를 연결했을 때 실행할 기능을 선택할 수 있습니다.

연결 시 메뉴 선택	케이블 연결 시 메뉴 팝업에서 연결 모드 선택
Samsung Kies	케이블 연결 시 Samsung Kies 연결
이동식 메모리	케이블 연결 시 이동식 메모리로 연결
모뎀/업그레이드	케이블 연결 시 모뎀/업그레이드 매니저 연결

LGT 모바일 매니저	케이블 연결 시 LGT 모바일 매니저 연결

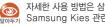
Samsung Kies

휴대전화를 PC에 연결한 후 Samsung Kies 프로그램을 실행할 수 있습니다.

1 데이터 통신 케이블로 PC와 연결

2 휴대전화에서 비밀번호 입력

3 Samsung Kies 실행하기

- 연결을 해제하려면 (종료) 누름

자세한 사용 방법은 삼성모바일닷컴에 접속 후 Samsung Kies 관련 페이지를 참조하세요.

이동식 메모리

(Windows XP 기준)

휴대전화를 PC에 연결한 후 파일을 저장하거나 관리할 수 있습니다.

이동식 메모리 연결

1 데이터 통신 케이블로 PC와 연결

2 휴대전화에서 비밀번호 입력

3 PC 화면에서 이동식 메모리 선택

4 원하는 폴더 탐색 및 파일 이동/복사/삭제

이동식 메모리 종료

1 PC 화면 우측 하단의 이용해 하드웨어 안전 제거 실행

2 휴대전화에서 (메뉴) 누른 후 **이동식 메모리 종료** 선택

이동식 메모리 포맷

1 휴대전화에서 ▭(메뉴) 누른 후 **이동식 메모리 포맷 선택**

2 메모리 선택 후 확인 화면이 나타나면 ▭(예) 선택
- 포맷 실행 후 휴대전화 전원이 꺼졌다가 켜짐

알아두기

- 이동식 메모리 기능을 실행한 상태에서는 휴대전화 기능을 사용할 수 없습니다.
- 이동식 메모리 기능을 실행한 상태에서 데이터 통신 케이블이나 휴대전화의 배터리를 강제로 분리하여 생긴 데이터 유실 등의 피해는 휴대전화 제조회사가 책임지지 않습니다. 만일을 대비해 중요한 데이터는 별도의 저장 매체에 보관해 두세요.
- 데이터 통신 케이블을 제거하지 않은 상태에서 **이동식 메모리**를 종료할 수 없으므로 반드시 PC에서 하드웨어 안전 제거 과정을 거친 후 종료하세요.
- 윈도우 작업 표시줄에서 드라이브 제거 선택 시 이동식 메모리 창이 열려 있으면 드라이브가 제거되지 않으므로 창을 닫은 후에 다시 시도하세요.
- 이동식 메모리 초기화는 휴대전화에서 실행하세요. PC에서 이동식 메모리 초기화를 실행할 경우 이동식 메모리 인식 속도가 느려질 수 있으며, FAT16/32가 아닌 다른 방식으로 포맷한 경우 휴대전화 동작에 이상이 발생할 수 있습니다.

모뎀/업그레이드

휴대전화를 PC에 연결한 후 인터넷 전화 접속 네트워킹과 연결하거나 업그레이드 매니저를 실행할 수 있습니다.

1 데이터 통신 케이블로 PC와 연결

2 PC에서 원하는 기능 실행하기
- 전화 접속 모뎀 환경 설정에 관한 자세한 내용은 해당 PC의 사용설명서를 참조하세요.

알아두기

업그레이드 매니저 사용 방법은 삼성모바일닷컴을 참조하세요.

LGT 모바일 매니저

휴대전화를 PC에 연결한 후 LGT 모바일 매니저 프로그램을 실행할 수 있습니다.

1 데이터 통신 케이블로 PC와 연결

2 휴대전화에서 비밀번호 입력

3 LGT 모바일 매니저 실행하기
- 연결을 해제하려면 ▭(종료) 누름

SOS 설정 (메뉴) # 5 4

위급한 상황이 발생한 경우 미리 지정한 번호로 구조 요청 메시지를 보낼 수 있습니다.

알아두기

불법 도청, 장난 등으로 사용할 경우에는 실제 상황 발생 시 도움을 받을 수 없으므로 주의하세요. 애니콜 SOS 기능은 위급 상황 시 응급 구조를 위한 서비스이므로 반드시 긴급한 상황에서만 사용하세요.

SOS 메시지 발신

구조 요청 메시지 전송 및 구조 요청 메시지를 보낼 전화번호를 설정할 수 있습니다.

1 눌러 설정 선택

2 누른 후 구조 요청 메시지를 보낼 전화번호 입력 후 누름

- 전화번호부에 저장된 이름의 초성으로 검색해 입력할 수 있습니다.
- 총 5개의 번호를 지정할 수 있습니다.
- 지정한 수신 번호로 알림 메시지를 보내려면 (예) 누르세요.

SOS 메시지 수신

SOS 메시지의 수신 여부와 수신 알림음을 선택할 수 있습니다.

1 눌러 설정 선택

2 누른 후 눌러 원하는 알림음 (소리/진동) 선택

3 설정이 끝나면 누름

SOS 메시지 수신 여부가 [**차단**]으로 설정된 상태에서 상대방이 SOS 메시지를 보낸 경우 수신된 SOS 메시지는 스팸 수신함에 저장됩니다.(스팸 수신함 → 80쪽)

사이렌 설정

SOS 사이렌을 설정/해제할 수 있으며, 사이렌을 울릴 버튼 및 사이렌 소리를 설정할 수 있습니다.

사이렌 이용하기

폴더가 닫힌 상태에서 설정한 버튼 길게 누름

- 사이렌을 종료하려면 종료 누르세요.

셀프통화 설정

위급한 상황 시 다른 사람에게 전화가 걸려 온 것처럼 내 휴대전화로 전화를 걸도록 설정할 수 있습니다.

셀프통화 이용하기

대기 상태에서 * 세 번 이상 빠르게 누름

- 설정한 시간이 지나면 내 휴대전화로 전화가 옵니다.
- 셀프통화는 요금이 부과되지 않습니다.

SOS 메시지 보내기

폴더가 닫힌 상태에서 음량▲/음량▼ 연속 4회 이상 빠르게 누름

- 휴대전화 상단 화면의 아이콘이 깜박이고 약 5초 후에 지정된 수신번호로 애니콜 SOS 메시지가 전송됩니다. (단, 전송 후 5초 이내에 종료 누르면 애니콜 SOS 메시지가 전송되지 않습니다.)
- 애니콜 SOS 메시지를 보낸 후 메시지 수신자로부터 전화가 오면 자동으로 통화가 연결됩니다.
- 해제하려면 종료 누르세요.

SOS 메시지 확인

- SOS 메시지를 받으면 휴대전화에서 진동 또는 경고음이 울리고 대기 화면의 상단에 아이콘이 표시됩니다.
- 휴대전화를 이동식 메모리로 사용하는 중이거나 **비행기 탑승 모드**(133쪽)가 설정된 경우를 제외한 모든 상태에서 진동 또는 경고음이 울립니다.
- 애니콜 SOS 기능이 지원되지 않는 휴대전화인 경우는 일반 문자 메시지로 수신됩니다.
- 메시지를 확인한 후 애니콜 SOS 발신자에게 전화를 걸면 자동으로 통화가 연결되어 애니콜 SOS 발신자의 위험한 상황을 전화로 들을 수 있습니다.

비밀번호/잠금 설정 (메뉴)#6

비밀번호 또는 여러 가지 잠금 기능을 설정할 수 있습니다. 설정하려면 먼저 비밀번호를 입력해야 합니다.

휴대폰 비밀번호 설정 (메뉴)#61

휴대전화 잠금 설정 시 사용할 비밀번호를 자신이 원하는 번호로 설정할 수 있습니다.(최대 4자리)

- 비밀번호를 잊어버린 경우 가입자 본인의 신분증과 휴대전화를 가지고 LG U+에서 명의자 확인서를 발급받은 후 서비스 센터에 방문해야 합니다. (미성년자 경우 보호자 동행)
- 비밀번호는 본인 이외에는 알려드리지 않으며, 비밀번호 유출(불법 소프트웨어에 의한 개인정보 유출 포함)로 인한 피해는 휴대전화 제조회사가 책임지지 않습니다.

휴대폰 잠금방법 선택 (메뉴)#62

휴대전화를 잠그는 방법을 변경할 수 있습니다.

수동(#버튼 누름)	# 길게 눌러 잠금 설정
자동(켤 때)	전원을 껐다 켠 후 자동으로 잠금 설정
자동 (켤 때/폴더 닫기)	전원을 껐다 켠 후 또는 휴대전화 사용 중 폴더를 닫으면 자동으로 잠금 설정

자동 잠금 상태에서 잠금이 해제된 경우에도 # 길게 눌러 잠금을 설정할 수 있습니다.

발신 잠금 (메뉴)#63

휴대전화 분실 등 만약의 경우를 대비해 비밀번호를 입력해야 전화를 걸 수 있도록 설정할 수 있습니다.

기능사용 잠금 (메뉴)#64

특정 기능을 선택해 잠금 설정을 할 수 있습니다. 잠금 설정된 기능은 비밀번호 입력 후 사용할 수 있습니다.

국제전화 발신제한 (메뉴)#65

국제전화를 걸 수 없도록 설정할 수 있습니다.

언어 선택/Language

(메뉴) # 7

화면에 표시되는 언어를 한국어 또는 English로 바꿀 수 있습니다.

사용 언어를 English로 선택하면 일부 기능을 사용할 수 없습니다.

비행기탑승 모드 (메뉴) # 8

비행기탑승 시 안전을 위해 전화, 메시지, 무선 인터넷과 같은 통신 관련 기능을 제한하고 나머지 기능은 그대로 사용할 수 있도록 설정할 수 있습니다.

시간 설정 (메뉴) # 9

휴대전화의 현재 시간을 설정할 수 있습니다.
눌러 **자동** 또는 **수동** 선택하세요.

자동	네트워크 망에서 제공하는 시간으로 자동 설정
수동	휴대전화의 현재 시간을 직접 입력해 설정 (날짜, 시각, 서머타임, 보기, 지역 선택)

도움말 보기 ▬(메뉴)#0

휴대전화의 주요 기능 사용법을 확인할 수 있습니다. 사용법 확인 중에 화면 왼쪽 하단에 **실행**이 표시되는 경우 ▬(실행) 눌러 해당 기능을 바로 실행할 수 있습니다.

검색어를 입력해 도움말을 찾으려면 ▬(검색)을 눌러 실행하세요.

초기화 ▬(메뉴)##

원하는 항목을 선택해 구입 시 상태로 초기화할 수 있습니다. 초기화하려면 먼저 비밀번호를 입력해야 합니다.

카메라 초기화	촬영 설정 초기화, 애니콜 앨범 초기화, 전부 초기화
전화번호부 초기화	저장된 전화번호 및 데이터 초기화 (전부 초기화, 전화번호 초기화, 단축 번호 초기화, 그룹 초기화)
설정 초기화	휴대전화의 설정을 구입 시 상태로 초기화
전부 초기화	휴대전화의 설정을 구입 시 상태로 초기화하고 저장된 모든 데이터 삭제

설정 초기화 또는 **전부 초기화** 후 휴대전화 전원이 꺼졌다가 켜지면 테마 설정 여부를 확인하는 알림 화면이 나타납니다. 테마 설정 화면으로 이동하려면 ▬(예) 누르세요(메뉴/테마 설정 → 118쪽)

편리하고 안전한 휴대전화 사용을 위해 지켜야 할 주의 및 경고 사항과
휴대전화가 고장이라고 판단될 때의 조치 방법 등 알아 두면 도움되는 내용입니다.

소프트웨어 업그레이드/휴대전화 데이터 관리

소프트웨어 업그레이드

휴대전화 소프트웨어를 최신으로 업그레이드하세요.

소프트웨어는 휴대전화의 다양한 기능을 동작시키는 중요한 내장 프로그램입니다. 이러한 소프트웨어는 기능의 향상, 정책 및 환경의 변화 반영, 오류의 수정 등으로 주기적으로 업그레이드됩니다. 최신의 소프트웨어로 업그레이드하면 보다 최적화된 환경에서 제품을 사용할 수 있습니다.

업그레이드는 집에서 간편하게!

서비스센터를 방문하지 않아도 집에서 손쉽게 소프트웨어 업그레이드를 할 수 있습니다.

삼성모바일닷컴(www.samsungmobile.com) 접속 → **다운로드센터** 선택 → 휴대폰 모델 선택 → **휴대폰 업그레이드** 선택

휴대전화 데이터 관리

Samsung Kies를 통해 보다 편리하게 개인 정보를 관리하세요.

휴대전화 사용 중 고장, 분실 등에 의해 저장된 데이터가 유실되는 경우가 발생할 수 있습니다. 이에 대비하여 개인 데이터를 다른 매체에 보관해 두면 데이터 유실로 인한 불편함을 최소화할 수 있습니다.

단, 유실된 개인 데이터에 대해 제조회사는 책임지지 않습니다.

최신 소프트웨어 정보, 소프트웨어 업그레이드 방법, 개인 정보 관리에 관한 자세한 내용은 삼성모바일닷컴을 참조하세요.

Samsung Kies에 관하여

PC와 휴대전화를 연결해 데이터를 손쉽게 주고받을 수 있으며, 휴대전화 소프트웨어를 직접 업그레이드할 수 있습니다.
다양한 부가 기능이 추가되어 휴대전화를 보다 재미있고 편리하게 사용할 수 있습니다.

- Samsung Kies의 설치와 자세한 사용 방법은 삼성모바일닷컴에 접속하여 관련 페이지를 참조하세요.
- Samsung Kies의 기능은 휴대전화에 따라 다를 수 있으며 사정에 의해 일부 변경될 수 있습니다.
- Samsung Kies를 지원하는 OS는 Windows XP,Windows Vista, Windows 7입니다.

MEMO

안전을 위한 주의 사항(상세편)

사용자의 안전을 지키고 재산상의 손해를 막기 위한 내용입니다. 반드시 잘 읽고 제품을 올바르게 사용해 주세요.

전원 관련 〉〉 감전 , 화재 , 폭발 방지를 위한 금지 사항

손상된 전원 코드나 플러그, 헐거운 콘센트는 사용하지 마세요.

젖은 손으로 전원 플러그를 만지거나 코드 부분을 잡아 당겨 빼지 마세요.

전원 코드를 무리하게 구부리거나 망가뜨리지 마세요.

휴대전화를 충전 중인 상태로 사용하거나 젖은 손으로 만지지 마세요.

충전기나 배터리를 같은 단자끼리 직접 연결하지 마세요.

충전기나 배터리를 떨어뜨리는 등 심한 충격을 주지 마세요.

무허가 발전기, 불법 충전기로 배터리를 충전하지 마세요.

전자파 관련

방송통신위원회에서 고시한 전자파인체보호기준에 의해 안전을 보장받기 위해서는 반드시 삼성전자에서 제공하는 별매품이나 소모품을 사용하여야 합니다.

☑ 전자파 관련 알아두기

휴대전화는 전원이 켜진 상태에서 고주파(RF파) 에너지를 송수신합니다. 방송통신위원회는 2000년 12월에 고주파 에너지가 인체에 미치는 영향에 대한 보호 기준을 고시 하였으며, 이 휴대전화는 기준에 맞게 만들어졌습니다.

[전자파인체보호기준]은 연령과 건강에 상관없이 모든 사람들의 안전을 보장하기 위하여 일반인들에게 허용될 수 있는 노출 한계치(1.6W/Kg)를 규정하고 있습니다.

휴대전화는 전파연구소에서 고시한 전자파 흡수율 측정기준에 의한 전자파 흡수율(SAR : Specific Absorption Rate) 시험을 통하여 휴대전화의 전자파가 노출 한계치 1.6W/Kg 이내일 때 형식 등록한 후 판매가 가능합니다.전자파 노출에 대한 자세한 내용은 아래 인터넷 홈페이지를 참조하세요.

- 삼성모바일닷컴 홈페이지(www.samsungmobile.com) : SAR 관련 정보 및 SAR 수치
- EMF(www.emf.or.kr)/전파 연구소(www.rra.go.kr)
- FCC(www.fcc.gov/oet/rfsafety)/ CTIA(www.ctia.org/consumer_info/safety)
- FDA(www.fda.gov/cdrh/consumer)/ UK NRPB(www.hpa.org.uk/radiation)
- WHO(www.who.int/peh-emf/en/)

운전 중 휴대전화 사용 관련

운전 중 휴대전화 사용에 대한 관련 법규 또는 도로 안전 수칙을 지키세요.

- 운전 중 휴대전화 사용은 위험하므로 사용하지 마세요.

휴대전화 사용 장소 관련

전자 제품을 사용하는 곳에서는 휴대전화를 주의하여 사용하세요.

- 대부분의 전자 제품은 전자파 신호를 사용합니다. 휴대전화의 전자파로 인해 다른 전자 제품에 문제를 일으킬 수 있습니다.

심장 박동 보조 장치(페이스 메이커)가 있는 곳에서는 사용 시 주의하세요.

- 심장 박동 보조 장치 15cm 이내에서 휴대전화를 사용하면 휴대전화의 전자파가 심장 박동 보조 장치에 영향을 줄 수 있으므로 가능하면 사용하지 마세요.
- 꼭 휴대전화를 사용해야 할 때는 반드시 심장 박동 보조 장치와 15cm 이상의 간격을 유지하세요.
- 혹시 발생할지도 모르는 전자파의 영향을 최소화하기 위해서 심장 박동 보조 장치 반대쪽에서 통화하세요.

고주파(RF파)에 영향을 받는 병원이나 의료 기기 근처에서는 사용하지 마세요.

- 만일 의료 기기를 개인적으로 사용한다면 의료 기기 제조회사에 연락하여 고주파(RF파) 에너지로부터 안전한 기기인지 확인하세요.

보청기를 사용하는 경우 전자파 관련 정보를 확인하세요.

- 일부 보청기는 휴대전화 전자파로 인해 제대로 동작하지 않을 수 있습니다. 보청기 제조회사에 확인한 후 사용하세요.

폭발 위험 지역에서는 휴대전화의 전원을 끄세요.

- 폭발 위험 지역 안에서는 배터리를 분리하지 말고 휴대전화의 전원을 끄세요.
- 폭발 위험 지역 안의 규정, 지시 사항, 신호를 지키세요.

자동차 내의 전자 시스템은 휴대전화의 전자파 신호에 의해 잘못되거나 제대로 작동하지 않을 수 있습니다.

- 자동차 내의 전자 시스템이 고주파(RF파) 에너지에 영향을 받아 동작하지 않을 수 있습니다. 자동차 제조회사에 확인한 후 사용하세요.

비행기 탑승 시에는 휴대전화의 전원을 끄세요.

- 기내에서 휴대전화를 사용하는 것은 불법이며 비행기와 전자 운항 기기에 영향을 줄 수 있어 위험합니다.

휴대전화 사용 금지 경고문이 부착된 곳에서는 휴대전화의 전원을 끄세요.

올바른 보관과 사용 방법

물기나 습기가 없는 건조한 곳에 두세요.

- 습기 또는 액체 성분은 휴대전화의 부품과 회로에 손상을 줄 수 있습니다.
- 물에 젖은 경우, 전원을 켜지 말고 휴대전화의 배터리를 분리하세요. 마른 수건으로 물기를 제거한 후 서비스 센터로 가져가세요.

- 휴대전화 또는 배터리가 물이나 액체 등에 젖거나 잠기면 제품 내부에 부착된 침수 라벨의 색상이 바뀝니다. 이러한 원인으로 발생한 고장은 무상 수리를 받을 수 없으므로 주의하세요.

먼지가 많거나 더러운 곳에서 사용하거나 보관하지 마세요.

- 먼지가 휴대전화 고장의 원인이 될 수 있습니다.

경사진 곳에 두거나 보관하지 마세요.

- 떨어질 경우 충격으로 인해 파손될 수 있으며, 고장의 원인이 됩니다.

휴대전화를 −20℃~+50℃ 이내에서 사용하고 너무 낮거나 너무 높은 온도에서 보관하지 마세요.

- 자동차 실내 온도는 80℃까지도 올라갈 수 있으므로 자동차 안이나 밀폐된 상온에서 폭발할 수 있습니다.
- 배터리의 경우 0℃~+40℃ 사이의 실내에서 보관하세요.

휴대전화는 동전, 열쇠, 목걸이 등의 금속제품과 함께 보관하지 마세요.

- 제품이 변형되거나 고장 날 수 있습니다.
- 배터리 충전 단자에 금속이 닿을 경우 화재의 위험이 있습니다.

휴대전화를 자성이 있는 곳이나 자성의 영향이 미치는 곳에 두지 마세요.

- 자성을 가진 물체와 함께 두면 자기에 의해 휴대전화가 잘못 작동하거나 배터리가 방전되어 사용에 지장을 줄 수 있습니다.
- 신용카드, 전화카드, 통장, 승차권 등 자성을 이용한 제품은 휴대전화의 자기에 의해 정보가 훼손될 수 있습니다.

휴대전화를 난로, 전자레인지나 가열 조리 기구, 고압 용기 등에 가까이 두거나 안에 넣지 마세요.

- 배터리액이 새거나 고장 날 수 있습니다.
- 제품에 열이 나거나 화재의 원인이 될 수 있습니다.

휴대전화를 떨어뜨리거나 외부 충격이 가해지지 않도록 하세요.

- 휴대전화의 화면이 파손될 수 있으므로 주의하세요.
- 휴대전화를 휘거나 비틀 경우 외관이 훼손될 수 있고, 내부의 부품들이 고장 날 수 있습니다.

휴대전화에 조명, 플래시 기능이 있는 경우 사람 또는 동물의 눈 앞에서 사용하지 마세요.

- 시력 장애의 원인이 될 수 있습니다.

배터리, 충전기 등 소모품이나 별매품은 반드시 제조회사에서 지정하는 것을 사용하세요.

- 그렇지 않을 경우, 휴대전화의 수명이 단축되거나 고장 날 수 있습니다.
- 삼성전자에서 승인하지 않은 소모품이나 별매품을 사용할 경우 사용자의 안전을 보장할 수 없습니다.

충전기는 반드시 한국정보통신기술협회(TTA)의 인증 마크를 획득한 표준형 충전기를 사용하세요.

인증받지 못한 충전기를 사용하면 배터리가 폭발하거나 휴대전화가 고장 날 수 있습니다.

어린이나 유아 또는 애완동물이 휴대전화, 배터리를 빨거나 물어뜯지 않도록 주의하세요.

- 제품에 손상을 줄 수 있으며, 폭발 사고의 원인이 될 수도 있습니다.
- 어린이가 휴대전화를 사용할 경우 바른 취급 방법과 사용 방법을 알려주시고 바르게 사용하고 있는지 확인하세요.

바른 휴대전화 통화 방법을 따라 주세요.

- 휴대전화를 일반 전화와 같이 바로 세워서 받으세요.
- 말을 할 때는 휴대전화의 마이크 부분에 정확히 대세요.
- 통화 중에는 안테나 또는 안테나가 내장된 부분을 만지지 마세요. 통화 품질이 떨어질 수 있고, 배터리 소모량이 많아질 수 있습니다.

헤드셋 또는 이어폰 사용 시 주의하세요.

- 높은 음량으로 오랫동안 사용하면 귀에 자극을 줄 수 있습니다.
- 보행이나 운전 중에 높은 음량으로 사용하면 주의력이 떨어져 사고의 위험이 있습니다.

걷거나 이동 중일 때 휴대전화 사용에 주의하세요.

- 장애물 등에 부딪혀 다치거나 사고가 날 수 있습니다.

휴대전화를 뒷주머니에 넣거나 허리 등에 차지 마세요.

- 휴대전화가 파손되거나 넘어졌을 때 다칠 수도 있습니다.

휴대전화 화면이 파손된 경우 주의하세요.

- 유리 또는 아크릴이 깨질 경우 손 또는 얼굴 등을 다칠 수 있으므로 삼성전자 서비스 센터에서 수리 후 사용하세요.

사용자 임의로 개조하거나 분리, 수리하지 마세요.

- 임의로 개조, 분리, 수리했을때는 무상 수리를 받을 수 없으며, 수리는 반드시 삼성전자 지정 서비스 센터를 이용하세요.
- 송곳이나 압정처럼 뾰족한 것으로 휴대전화 또는 배터리를 뚫거나 분해할 경우 감전, 폭발이나 화재가 발생할 수 있습니다.

휴대전화에 색을 칠하지 마세요.

- 열고 닫는 부분이 움직이지 않거나 바르게 동작하지 않을 수도 있습니다. 휴대전화 외관의 도료나 금속으로 인해 체질에 따라 알레르기, 간지럼, 습진, 붓는 증상 등이 생길 수 있습니다.
  위의 체질인 경우 의사와 상담 후 휴대전화를 사용하세요.
  만약, 휴대전화 사용 중 위의 증상이 발생한 경우 사용을 멈추고 의사와 상담하세요.

휴대전화를 청소할 때는 아래 방법을 따르세요.

- 휴대전화나 충전기를 청소할 때는 연필용 지우개나 부드러운 천으로 가볍게 닦으세요.
- 휴대전화, 배터리, 충전기 등의 충전 단자를 청소할 때는 면봉이나 부드러운 천으로 닦으세요.
- 휴대전화를 청소하기 위해 독한 화학 물질이나 강한 세제 등을 사용하지 마세요.

휴대전화를 원래 용도 이외 다른 용도로 사용하지 마세요.

공공장소에서 휴대전화를 사용할 때는 다른 사람에게 방해가 되지 않도록 하세요.

규격 및 특성

휴대전화

사용 주파수 범위	PCS ■ 송신(TX) : 1751.25 ~ 1778.75 MHz ■ 수신(RX) : 1841.25 ~ 1868.75 MHz JCDMA ■ 송신(TX) : 898.0125 ~ 900.9875 MHz 915.0125 ~ 924.9875 MHz ■ 수신(RX) : 843.0125 ~ 845.9875 MHz 860.0125 ~ 869.9875 MHz USCDMA ■ 송신(TX) : 824.64 ~ 848.37 MHz ■ 수신(RX) : 869.64 ~ 893.37 MHz
주파수 정밀도	PCS : ±150Hz 이내 JCDMA : ±300Hz 이내 USCDMA : ±300Hz 이내
외관(mm)	105.8(L) X 53(W) X 15.9(H)
중량(±1g)	표준형 배터리 장착 시 113g
LCD사양	2.6형(66.04mm) 262K Color TFT(240 X 320)
송신출력	PCS : 240mW JCDMA : 300mW USCDMA : 300mW
동작온도	-20℃ ~ +50℃
상대습도	0% ~ 95%

블루투스

사용 주파수 범위	송수신 : 2402~2480MHz
모 듈	BC63B239A-IYB-E4S
버 전	2.1 + EDR
무선 사용 거리★	최대 10m 이내(Class Ⅱ 지원)
송신출력	최대 0.0318mW
QD ID	B015964
동작온도	-20℃ ~ +50℃
상대습도	0% ~ 95%

★ 사용 환경에 따라 달라질 수 있습니다.

알아두기

제품의 사양 등은 성능 개선을 위해 예고 없이 변경될 수 있습니다.

English Quick Guide

Changing the Display Language

To change the display language:

1 In Standby mode, press ▬(메뉴) to access Menu mode.

2 Press # to access **환경설정**.

3 Press 7 to access **언어 선택/Language**.

4 Select either **한국어** or **English**.

5 Press ◉.

Functions of the Phone Keys

Key	Appearance	Function
⌐	▬ (left)	▪ Press to enter Menu mode. Press and hold to enter Shortcut Menu mode. ▪ Press to open an option list in a menu. ▪ Press to reject an incoming call. ▪ Press to perform the command at the bottom left.
⌐	▬ (right)	▪ Press to enter the Music menu. Press and hold to launch the music player. ▪ Press to mute the call ringtone. ▪ Press to perform the command at the bottom right.
⇄	⇄	Press to switch to another feature for multi-tasking.

Key	Appearance	Function
	📷/🎥	▪ Press to make or answer a video call. ▪ Press and hold to reject an incoming call. ▪ Press to enter the Camera menu. ▪ Press and hold to turn on the camera. ▪ Press to take a photo or record a video in Camera mode. ▪ Press to record your conversation during a call. ▪ Press to capture the other's image during a video call.
	통화	▪ Press to make or answer a call. ▪ Press to open the recent call and message log list. ▪ Press and hold to redial the last number.
C 위젯	취소	▪ Press to open the widget screen. ▪ Press to return to the previous level in Menu mode. ▪ Press to delete characters while entering text.
	종료	▪ Press and hold to turn the phone on or off. ▪ Press to end a call. ▪ Press to return to Standby mode.

Key	Appearance	Function
		▪ Press to scroll up, down, right, or left. ▪ Press to quickly enter a menu or activate a feature: ◉ : Press to enter the OZ Lite menu. Press to select a menu or option. Press to take a photo or record a video in Camera mode. (up) : Press to enter the TV (TDMB) menu. Press and hold to access the TV (TDMB) menu. Press to enter Speakerphone mode during a call. (down) : Press to enter the musicON menu. Press to enter Whisper mode during a call. (left) : Press to enter the Messages menu. Press and hold to enter the Create message menu. (right) : Press to enter the Phonebook menu. Press and hold to enter Search menu.
*	*	Press and hold to enter or exit Manner mode.
# ?!	#	Press and hold to lock the phone.

Key	Appearance	Function
	음량▲ 음량▼	▪ With the phone open: - Press and hold 음량▲ to activate the mirror feature. - Press to adjust the volume of various sounds. - Press to adjust the earpiece volume during a call. ▪ With the phone closed: - Press 4 times to send an Anycall SOS message. - Press and hold 음량▲ to hear the current time. ▪ When a call comes in: - Press to adjust the call ringtone volume. - Press and hold 음량▲ to reject an incoming call. - Press and hold 음량▼ to mute the call ringtone.

Display Indicators

The display may show the following icons to indicate the phone's status.

Icon	Description
	Call service type : Voice call 3G : Video call
	Signal strength / : Strong / : Weak
	Flight mode
	Call in progress
	No service or Flight mode
	Video call in progress
	Video call in available
	No service for video call
	Browsing wireless web
	Anycall SOS service active
	Ringtone or Louder for incoming calls
	Vibration for incoming calls

Icon	Description
	Ring after Vibration for incoming calls
	None for incoming calls
	Manner mode
	Alarm activated
	New Anycall SOS message
	New text message
	New MMS
	New e-mail message
	New broadcast message
	Bluetooth activated
	Phone locked
	Memory card inserted
	Invalid memory card
	Battery level (: Full : Low : Needs charging)

MEMO

List of Menu Functions

You can access the following menus by pressing (Menu) in Standby mode.

1. LGT Service

1. Mobile service center
2. Auto roaming
3. OZ Lite
4. OZ Web Surfing
5. OZ Messenger
6. musicON
7. DMB EPG Info
8. Downloaded
9. Mobile Chip Service
0. miTV
*. Call Convenience Service

2. Phonebook

1. Search
2. Create contact
3. Groups
4. Speed dial
5. Call time
6. Sync
#. My namecard

3. Multimedia

1. TV (TDMB)
2. Music
3. Image editor
4. Games
5. Samsungmobile.com

4. Memos

5. Messages

1. New message
2. Inbox
3. Outbox
4. OZ Messenger
5. OZ e-mail
6. Spam messages
7. Emoticons
8. Stored messages
9. Attachments
0. Message settings
*. Message log

6. Alarms

7. Camera

8. Album

1. Anycall album
2. External album

9. Calendar

*. Applications

1. Bluetooth
2. Studywatch
3. Dictionary
4. Today's word
5. Subway map
6. Calculator
7. Timetable
8. Converter
9. World clock
0. Stopwatch
*. Anycall service center

0. Contents box

1. Ring tones
2. Background screen
3. Photo/Video album
4. Music library
5. Msg attached files
6. Downloaded
7. File explorer
8. Memory status

#. Settings

1. Menu/Theme
2. Display settings
3. Sound settings
4. Call settings
5. Application settings
6. Security settings
7. 언어 선택/Language
8. Flight mode
9. Time & date
0. Help
#. Reset

Open Source Announcement

본 제품에는 MPL, BSD, SGI Free Software License B, SyncML C Toolkit License , JPEG License 하에서 배포된 소프트웨어들이 사용되었습니다. 본 제품에 사용된 MPL 소프트웨어의 소스 코드는 http://opensource.samsungmobile.com/ 에서 받으실 수 있습니다.

Open Source Announcement

Some software components of this product incorporate source code covered under the Mozilla Public License, BSD, SGI Free Software License B and SyncML C Toolkit License. And this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. To obtain the source code covered under the MPL, please visit http://opensource.samsungmobile.com/.

Component	License
Khronos Group - OpenGL ES 1.X	SGI Free Software License B 1.0
SyncML C Toolkit	SyncML C Toolkit License
Independent JPEG Group's software	JPEG License
Common L4	BSD 2-Clause License Australian Public License B (OZPLB) Version 1-0
MPEG4IP	Mozilla Public License 1.1

Mozilla Public License 1.1 (MPL 1.1)

1. Definitions.

1.0.1. "Commercial Use" means distribution or otherwise making the Covered Code available to a third party.
1.1. ''Contributor'' means each entity that creates or contributes to the creation of Modifications.
1.2. ''Contributor Version'' means the combination of the Original Code, prior Modifications used by a Contributor, and the Modifications made by that particular Contributor.
1.3. ''Covered Code'' means the Original Code or Modifications or the combination of the Original Code and Modifications, in each case including portions thereof.
1.4. ''Electronic Distribution Mechanism'' means a mechanism generally accepted in the software development community for the electronic transfer of data.
1.5. ''Executable'' means Covered Code in any form other than Source Code.

1.6. ''Initial Developer'' means the individual or entity identified as the Initial Developer in the Source Code notice required by Exhibit A.
1.7. ''Larger Work'' means a work which combines Covered Code or portions thereof with code not governed by the terms of this License.
1.8. ''License'' means this document.
1.8.1. "Licensable" means having the right to grant, to the maximum extent possible, whether at the time of the initial grant or subsequently acquired, any and all of the rights conveyed herein.
1.9. ''Modifications'' means any addition to or deletion from the substance or structure of either the Original Code or any previous Modifications. When Covered Code is released as a series of files, a Modification
is: **A**. Any addition to or deletion from the contents of a file containing Original Code or previous Modifications.
B. Any new file that contains any part of the Original Code or previous Modifications.
1.10. ''Original Code'' means Source Code of computer software code which is described in the Source Code notice required by Exhibit A as Original Code, and which, at the time of its release under this License is not already Covered Code governed by this License.
1.10.1. "Patent Claims" means any patent claim(s), now owned or hereafter acquired, including without limitation, method, process, and apparatus claims, in any patent Licensable by grantor.
1.11. ''Source Code'' means the preferred form of the Covered Code for making modifications to it, including all modules it contains, plus any associated interface definition files, scripts used to control compilation and installation of an Executable, or source code differential comparisons against either the Original Code or another well known, available Covered Code of the Contributor's choice. The Source Code can be in a compressed or archival form, provided the appropriate decompression or de-archiving software is widely available for no charge.
1.12. "You'' (or "Your") means an individual or a legal entity exercising rights under, and complying with all of the terms of, this License or a future version of this License issued under Section 6.1. For legal entities, "You'' includes any entity which controls, is controlled by, or is under common control with You. For purposes of this definition, "control'' means (a) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (b) ownership of more than fifty percent (50%) of the outstanding shares or beneficial ownership of such entity.

2. Source Code License.

2.1. The Initial Developer Grant.
The Initial Developer hereby grants You a world-wide, royalty-free, non-exclusive license, subject to third party intellectual property claims:
(a) under intellectual property rights (other than patent or trademark) Licensable by Initial Developer to use, reproduce, modify, display, perform, sublicense and distribute the Original Code (or portions thereof) with or without Modifications, and/or as part of a Larger Work; and
(b) under Patents Claims infringed by the making, using or selling of Original Code, to make, have made, use, practice, sell, and offer for sale, and/or otherwise dispose of the Original Code (or portions thereof).
(c) the licenses granted in this Section 2.1(a) and (b) are effective on the date Initial Developer first distributes Original Code under the terms of this License.
(d) Notwithstanding Section 2.1(b) above, no patent license is granted: 1) for code that You delete from the Original Code; 2) separate from the Original Code; or 3) for infringements caused by: i) the modification of the Original Code or ii) the combination of the Original Code with other software or devices.
2.2. Contributor Grant.
Subject to third party intellectual property claims, each Contributor hereby grants You a world-wide, royalty-free, non-exclusive license

(a) under intellectual property rights (other than patent or trademark) Licensable by Contributor, to use, reproduce, modify, display, perform, sublicense and distribute the Modifications created by such Contributor (or portions thereof) either on an unmodified basis, with other Modifications, as Covered Code and/or as part of a Larger Work; and
(b) under Patent Claims infringed by the making, using, or selling of Modifications made by that Contributor either alone and/or in combination with its Contributor Version (or portions of such combination), to make, use, sell, offer for sale, have made, and/or otherwise dispose of: 1) Modifications made by that Contributor (or portions thereof); and 2) the combination of Modifications made by that Contributor with its Contributor Version (or portions of such combination).
(c) the licenses granted in Sections 2.2(a) and 2.2(b) are effective on the date Contributor first makes Commercial Use of the Covered Code.
(d) Notwithstanding Section 2.2(b) above, no patent license is granted: 1) for any code that Contributor has deleted from the Contributor Version; 2) separate from the Contributor Version; 3) for infringements caused by: i) third party modifications of Contributor Version or ii) the combination of Modifications made by that Contributor with other software (except as part of the Contributor Version) or other devices; or 4) under Patent Claims infringed by Covered Code in the absence of Modifications made by that Contributor.

3. Distribution Obligations.

3.1. Application of License.
The Modifications which You create or to which You contribute are governed by the terms of this License, including without limitation Section 2.2. The Source Code version of Covered Code may be distributed only under the terms of this License or a future version of this License released under Section 6.1, and You must include a copy of this License with every copy of the Source Code You distribute. You may not offer or impose any terms on any Source Code version that alters or restricts the applicable version of this License or the recipients' rights hereunder. However, You may include an additional document offering the additional rights described in Section 3.5.

3.2. Availability of Source Code.
Any Modification which You create or to which You contribute must be made available in Source Code form under the terms of this License either on the same media as an Executable version or via an accepted Electronic Distribution Mechanism to anyone to whom you made an Executable version available; and if made available via Electronic Distribution Mechanism, must remain available for at least twelve (12) months after the date it initially became available, or at least six (6) months after a subsequent version of that particular Modification has been made available to such recipients. You are responsible for ensuring that the Source Code version remains available even if the Electronic Distribution Mechanism is maintained by a third party.

3.3. Description of Modifications.
You must cause all Covered Code to which You contribute to contain a file documenting the changes You made to create that Covered Code and the date of any change. You must include a prominent statement that the Modification is derived, directly or indirectly, from Original Code provided by the Initial Developer and including the name of the Initial Developer in (a) the Source Code, and (b) in any notice in an Executable version or related documentation in which You describe the origin or ownership of the Covered Code.

3.4. Intellectual Property Matters
(a) Third Party Claims. If Contributor has knowledge that a license under a third party's intellectual property rights is required to exercise the rights granted by such Contributor under Sections 2.1 or 2.2, Contributor must include a text file with the Source Code distribution titled "LEGAL'' which describes the claim and the party making the claim in sufficient detail that a recipient will know whom to contact. If Contributor obtains such knowledge after the Modification is made available as described in Section 3.2, Contributor shall promptly modify the LEGAL file in all copies Contributor makes available thereafter and shall take other steps (such as notifying appropriate mailing lists or newsgroups) reasonably calculated to inform those who received the Covered Code that new knowledge has been obtained.

(b) Contributor APIs. If Contributor's Modifications include an application programming interface and Contributor has knowledge of patent licenses which are reasonably necessary to implement that API, Contributor must also include this information in the LEGAL file.

(c) Representations. Contributor represents that, except as disclosed pursuant to Section 3.4(a) above, Contributor believes that Contributor's Modifications are Contributor's original creation(s) and/or Contributor has sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

3.5. Required Notices.

You must duplicate the notice in Exhibit A in each file of the Source Code. If it is not possible to put such notice in a particular Source Code file due to its structure, then You must include such notice in a location (such as a relevant directory) where a user would be likely to look for such a notice. If You created one or more Modification(s) You may add your name as a Contributor to the notice described in Exhibit A. You must also duplicate this License in any documentation for the Source Code where You describe recipients' rights or ownership rights relating to Covered Code. You may choose to offer, and to charge a fee for, warranty, support, indemnity or liability obligations to one or more recipients of Covered Code. However, You may do so only on Your own behalf, and not on behalf of the Initial Developer or any Contributor. You must make it absolutely clear than any such warranty, support, indemnity or liability obligation is offered by You alone, and You hereby agree to indemnify the Initial Developer and every Contributor for any liability incurred by the Initial Developer or such Contributor as a result of warranty, support, indemnity or liability terms You offer.

3.6. Distribution of Executable Versions.

You may distribute Covered Code in Executable form only if the requirements of Section 3.1-3.5 have been met for that Covered Code, and if You include a notice stating that the Source Code version of the Covered Code is available under the terms of this License, including a description of how and where You have fulfilled the obligations of Section 3.2. The notice must be conspicuously included in any notice in an Executable version, related documentation or collateral in which You describe recipients' rights relating to the Covered Code. You may distribute the Executable version of Covered Code or ownership rights under a license of Your choice, which may contain terms different from this License, provided that You are in compliance with the terms of this License and that the license for the Executable version does not attempt to limit or alter the recipient's rights in the Source Code version from the rights set forth in this License. If You distribute the Executable version under a different license You must make it absolutely clear that any terms which differ from this License are offered by You alone, not by the Initial Developer or any Contributor. You hereby agree to indemnify the Initial Developer and every Contributor for any liability incurred by the Initial Developer or such Contributor as a result of any such terms You offer.

3.7. Larger Works.

You may create a Larger Work by combining Covered Code with other code not governed by the terms of this License and distribute the Larger Work as a single product. In such a case, You must make sure the requirements of this License are fulfilled for the Covered Code.

4. Inability to Comply Due to Statute or Regulation.

If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Covered Code due to statute, judicial order, or regulation then You must: (a) comply with the terms of this License to the maximum extent possible; and (b) describe the limitations and the code they affect. Such description must be included in the LEGAL file described in Section 3.4 and must be included with all distributions of the Source Code. Except to the extent prohibited by statute or regulation, such description must be sufficiently detailed for a recipient of ordinary skill to be able to understand it.

5. Application of this License.

This License applies to code to which the Initial Developer has attached the notice in Exhibit A and to related Covered Code.

6. Versions of the License.

6.1. New Versions.

Netscape Communications Corporation (''Netscape'') may publish revised and/or new versions of the License from time to time. Each version will be given a distinguishing version number.

6.2. Effect of New Versions.
Once Covered Code has been published under a particular version of the License, You may always continue to use it under the terms of that version. You may also choose to use such Covered Code under the terms of any subsequent version of the License published by Netscape. No one other than Netscape has the right to modify the terms applicable to Covered Code created under this License.

6.3. Derivative Works.
If You create or use a modified version of this License (which you may only do in order to apply it to code which is not already Covered Code governed by this License), You must (a) rename Your license so that the phrases ''Mozilla'', ''MOZILLAPL'', ''MOZPL'', ''Netscape'', "MPL", ''NPL'' or any confusingly similar phrase do not appear in your license (except to note that your license differs from this License) and (b) otherwise make it clear that Your version of the license contains terms which differ from the Mozilla Public License and Netscape Public License. (Filling in the name of the Initial Developer, Original Code or Contributor in the notice described in Exhibit A shall not of themselves be deemed to be modifications of this License.)

7. DISCLAIMER OF WARRANTY.

COVERED CODE IS PROVIDED UNDER THIS LICENSE ON AN "AS IS'' BASIS, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES THAT THE COVERED CODE IS FREE OF DEFECTS, MERCHANTABLE, FIT FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGING. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE COVERED CODE IS WITH YOU. SHOULD ANY COVERED CODE PROVE DEFECTIVE IN ANY RESPECT, YOU (NOT THE INITIAL DEVELOPER OR ANY OTHER CONTRIBUTOR) ASSUME THE COST OF ANY NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION. THIS DISCLAIMER OF WARRANTY CONSTITUTES AN ESSENTIAL PART OF THIS LICENSE. NO USE OF ANY COVERED CODE IS AUTHORIZED HEREUNDER EXCEPT UNDER THIS DISCLAIMER.

8. TERMINATION.

8.1. This License and the rights granted hereunder will terminate automatically if You fail to comply with terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses to the Covered Code which are properly granted shall survive any termination of this License. Provisions which, by their nature, must remain in effect beyond the termination of this License shall survive.

8.2. If You initiate litigation by asserting a patent infringement claim (excluding declatory judgment actions) against Initial Developer or a Contributor (the Initial Developer or Contributor against whom You file such action is referred to as "Participant") alleging that:

(a) such Participant's Contributor Version directly or indirectly infringes any patent, then any and all rights granted by such Participant to You under Sections 2.1 and/or 2.2 of this License shall, upon 60 days notice from Participant terminate prospectively, unless if within 60 days after receipt of notice You either: (i) agree in writing to pay Participant a mutually agreeable reasonable royalty for Your past and future use of Modifications made by such Participant, or (ii) withdraw Your litigation claim with respect to the Contributor Version against such Participant. If within 60 days of notice, a reasonable royalty and payment arrangement are not mutually agreed upon in writing by the parties or the litigation claim is not withdrawn, the rights granted by Participant to You under Sections 2.1 and/or 2.2 automatically terminate at the expiration of the 60 day notice period specified above.

(b) any software, hardware, or device, other than such Participant's Contributor Version, directly or indirectly infringes any patent, then any rights granted to You by such Participant under Sections 2.1(b) and 2.2(b) are revoked effective as of the date You first made, used, sold, distributed, or had made, Modifications made by that Participant.

8.3. If You assert a patent infringement claim against Participant alleging that such Participant's Contributor Version directly or indirectly infringes any patent where such claim is resolved (such as by license or settlement) prior to the initiation of patent infringement litigation, then the reasonable value of the licenses granted by such Participant under Sections 2.1 or 2.2 shall be taken into account in determining the amount or value of any payment or license.

8.4. In the event of termination under Sections 8.1 or 8.2 above, all end user license agreements (excluding distributors and resellers) which have been validly granted by You or any distributor hereunder prior to termination shall survive termination.

9. LIMITATION OF LIABILITY.

UNDER NO CIRCUMSTANCES AND UNDER NO LEGAL THEORY, WHETHER TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), CONTRACT, OR OTHERWISE, SHALL YOU, THE INITIAL DEVELOPER, ANY OTHER CONTRIBUTOR, OR ANY DISTRIBUTOR OF COVERED CODE, OR ANY SUPPLIER OF ANY OF SUCH PARTIES, BE LIABLE TO ANY PERSON FOR ANY INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY CHARACTER INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOSS OF GOODWILL, WORK STOPPAGE, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION, OR ANY AND ALL OTHER COMMERCIAL DAMAGES OR LOSSES, EVEN IF SUCH PARTY SHALL HAVE BEEN INFORMED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

THIS LIMITATION OF LIABILITY SHALL NOT APPLY TO LIABILITY FOR DEATH OR PERSONAL INJURY RESULTING FROM SUCH PARTY'S NEGLIGENCE TO THE EXTENT APPLICABLE LAW PROHIBITS SUCH LIMITATION. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THIS EXCLUSION AND LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU.

10. U.S. GOVERNMENT END USERS.

The Covered Code is a ''commercial item,'' as that term is defined in 48 C.F.R. 2.101 (Oct. 1995), consisting of ''commercial computer software'' and ''commercial computer software documentation,'' as such terms are used in 48 C.F.R. 12.212 (Sept. 1995). Consistent with 48 C.F.R. 12.212 and 48 C.F.R. 227.7202-1 through 227.7202-4 (June 1995), all U.S. Government End Users acquire Covered Code with only those rights set forth herein.

11. MISCELLANEOUS.

This License represents the complete agreement concerning subject matter hereof. If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. This License shall be governed by California law provisions (except to the extent applicable law, if any, provides otherwise), excluding its conflict-of-law provisions. With respect to disputes in which at least one party is a citizen of, or an entity chartered or registered to do business in the United States of America, any litigation relating to this License shall be subject to the jurisdiction of the Federal Courts of the Northern District of California, with venue lying in Santa Clara County, California, with the losing party responsible for costs, including without limitation, court costs and reasonable attorneys' fees and expenses. The application of the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods is expressly excluded. Any law or regulation which provides that the language of a contract shall be construed against the drafter shall not apply to this License.

12. RESPONSIBILITY FOR CLAIMS.

As between Initial Developer and the Contributors, each party is responsible for claims and damages arising, directly or indirectly, out of its utilization of rights under this License and You agree to work with Initial Developer and Contributors to distribute such responsibility on an equitable basis. Nothing herein is intended or shall be deemed to constitute any admission of liability.

13. MULTIPLE-LICENSED CODE.

Initial Developer may designate portions of the Covered Code as Multiple-Licensed. Multiple-Licensed means that the Initial Developer permits you to utilize portions of the Covered Code under Your choice of the MPL or the alternative licenses, if any, specified by the Initial Developer in the file described in Exhibit A.

EXHIBIT A -Mozilla Public License.

``The contents of this file are subject to the Mozilla Public License Version 1.1 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at http://www.mozilla.org/MPL/

Software distributed under the License is distributed on an "AS IS" basis, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing rights and limitations under the License.

The Original Code is ____.
The Initial Developer of the Original Code is _________________________.
Portions created by
 _______________________ are Copyright (C) ______________________________.
All Rights
Reserved.
Contributor(s): ____.
Alternatively, the contents of this file may be used under the terms of the _____ license (the [___] License), in which case the provisions of [______] License are applicable instead of those above. If you wish to allow use of your version of this file only under the terms of the [____] License and not to allow others to use your version of this file under the MPL, indicate your decision by deleting the provisions above and replace them with the notice and other provisions required by the [___] License. If you do not delete the provisions above, a recipient may use your version of this file under either the MPL or the [___] License."
[NOTE: The text of this Exhibit A may differ slightly from the text of the notices in the Source Code files of the Original Code. You should use the text of this Exhibit A rather than the text found in the Original Code Source Code for Your Modifications.]

SGI FREE SOFTWARE LICENSE B (Version 1.0 [1/25/2000])

1. Definitions.

1. "Additional Notice Provisions" means such additional provisions as appear in the Notice in Original Code under the heading "Additional Notice Provisions."
2. "API" means an application programming interface established by SGI in conjunction with the Original Code.
3. "Covered Code" means the Original Code or Modifications or the combination of the Original Code and Modifications, in each case including portions thereof.
4. "Hardware" means any physical device that accepts input, processes input, stores the results of processing, and/or provides output.
5. "Larger Work" means a work which combines Covered Code or portions thereof with code not governed by the terms of this License.
6. "Licensable" means having the right to grant, to the maximum extent possible, whether at the time of the initial grant or subsequently acquired, any and all of the rights conveyed herein.
7. "License" means this document.
8. "Modifications" means any addition to the substance or structure of the Original Code and/or any addition to or deletion from previous Modifications. When Covered Code is released as a series of files, a Modification is:
   A. Any addition to the contents of a file containing Original Code and/or any addition to or deletion from previous Modifications.
   B. Any new file that contains any part of the Original Code or previous Modifications.
9. "Notice" means any notice in Original Code or Covered Code, as required by and in compliance with this License.
10. "Original Code" means source code of computer software code which is described in the source code Notice required by Exhibit A as Original Code, and updates and error corrections specifically thereto.
11. "Recipient" means an individual or a legal entity exercising rights under, and complying with all of the terms of, this License or a future version of this License issued under Section 8. For legal entities, "Recipient" includes any entity which controls, is controlled by, or is under common control with Recipient. For purposes of this definition, "control" of an entity means (a) the power, direct or indirect, to direct or manage such entity, or (b) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares or beneficial ownership of such entity.
12. "SGI" means Silicon Graphics, Inc.

2. License Grant and Restrictions.

1. License Grant. Subject to the provisions of this License and any third party intellectual property claims, for the duration of intellectual property protections inherent in the Original Code, SGI hereby grants Recipient a worldwide, royalty-free, non-exclusive license, to do the following: (i) under copyrights Licensable by SGI, to reproduce, distribute, create derivative works from, and, to the extent applicable, display and perform the Original Code alone and/or as part of a Larger Work; and (ii) under any patent claims Licensable by SGI and embodied in the Original Code, to make, have made, use, practice, sell, and offer for sale, and/or otherwise dispose of the Original Code. Recipient accepts the terms and conditions of this License by undertaking any of the aforementioned actions.
2. Restriction on Patent License. Notwithstanding the provisions of Section 2.1(ii), no patent license is granted: 1) separate from the Original Code; nor 2) for infringements caused by (i) modification of the Original Code, or (ii) the combination of the Original Code with other software or Hardware.
3. No License For Hardware Implementations. The licenses granted in Section 2.1 are not applicable to implementation in Hardware of the algorithms embodied in the Original Code.
4. Modifications License and API Compliance. Modifications are only licensed under Section 2.1(i) to the extent such Modifications are fully compliant with any API as may be identified in Additional Notice Provisions as appear in the Original Code.

3. Redistributions.

A. Retention of Notice/Copy of License. The Notice set forth in Exhibit A, below, must be conspicuously retained or included in any and all redistributions of Covered Code. For distributions of the Covered Code in source code form, the Notice must appear in every file that can include a text comments field; in executable form, the Notice and a copy of this License must appear in related documentation or collateral where the Recipient's rights relating to Covered Code are described. Any Additional Notice Provisions which actually appears in the Original Code must also be retained or included in any and all redistributions of Covered Code.

B. Alternative License. Provided that Recipient is in compliance with the terms of this License, Recipient may distribute the source code and/or executable version(s) of Covered Code under (1) this License; (2) a license identical to this License but for only such changes as are necessary in order to clarify Recipient's role as licensor of Modifications, without derogation of any of SGI's rights; and/or (3) a license of Recipient's choosing, containing terms different from this License, provided that the license terms include this Section 3 and Sections 4, 6, 7, 10, 12, and 13, which terms may not be modified or superseded by any other terms of such license. If Recipient elects to use any license other than this License, Recipient must make it absolutely clear that any of its terms which differ from this License are offered by Recipient alone, and not by SGI.

C. Indemnity. Recipient hereby agrees to indemnify SGI for any liability incurred by SGI as a result of any such alternative license terms Recipient offers.

4. Termination. This License and the rights granted hereunder will terminate automatically if Recipient breaches any term herein and fails to cure such breach within 30 days thereof. Any sublicense to the Covered Code that is properly granted shall survive any termination of this License, absent termination by the terms of such sublicense. Provisions that, by their nature, must remain in effect beyond the termination of this License, shall survive.

5. No Trademark Or Other Rights. This License does not grant any rights to: (i) any software apart from the Covered Code, nor shall any other rights or licenses not expressly granted hereunder arise by implication, estoppel or otherwise with respect to the Covered Code; (ii) any trade name, trademark or service mark whatsoever, including without limitation any related right for purposes of endorsement or promotion of products derived from the Covered Code, without prior written permission of SGI; or (iii) any title to or ownership of the Original Code, which shall at all times remains with SGI. All rights in the Original Code not expressly granted under this License are reserved.

6. **Compliance with Laws; Non-Infringement.** Recipient hereby assures that it shall comply with all applicable laws, regulations, and executive orders, in connection with any and all dispositions of Covered Code, including but not limited to, all export, re-export, and import control laws, regulations, and executive orders, of the U.S. government and other countries. Recipient may not distribute Covered Code that (i) in any way infringes (directly or contributorily) the rights (including patent, copyright, trade secret, trademark or other intellectual property rights of any kind) of any other person or entity or (ii) breaches any representation or warranty, express, implied or statutory, to which, under any applicable law, it might be deemed to have been subject.
7. **Claims of Infringement.** If Recipient learns of any third party claim that any disposition of Covered Code and/or functionality wholly or partially infringes the third party's intellectual property rights, Recipient will promptly notify SGI of such claim.
8. **Versions of the License.** SGI may publish revised and/or new versions of the License from time to time, each with a distinguishing version number. Once Covered Code has been published under a particular version of the License, Recipient may, for the duration of the license, continue to use it under the terms of that version, or choose to use such Covered Code under the terms of any subsequent version published by SGI. Subject to the provisions of Sections 3 and 4 of this License, only SGI may modify the terms applicable to Covered Code created under this License.
9. **DISCLAIMER OF WARRANTY.** COVERED CODE IS PROVIDED "AS IS." ALL EXPRESS AND IMPLIED WARRANTIES AND CONDITIONS ARE DISCLAIMED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY IMPLIED WARRANTIES AND CONDITIONS OF MERCHANTABILITY, SATISFACTORY QUALITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, AND NON-INFRINGEMENT. SGI ASSUMES NO RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE SOFTWARE. SHOULD THE SOFTWARE PROVE DEFECTIVE IN ANY RESPECT, SGI ASSUMES NO COST OR LIABILITY FOR SERVICING, REPAIR OR CORRECTION. THIS DISCLAIMER OF WARRANTY IS AN ESSENTIAL PART OF THIS LICENSE. NO USE OF ANY COVERED CODE IS AUTHORIZED HEREUNDER EXCEPT SUBJECT TO THIS DISCLAIMER.
10. **LIMITATION OF LIABILITY.** UNDER NO CIRCUMSTANCES NOR LEGAL THEORY, WHETHER TORT (INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, NEGLIGENCE OR STRICT LIABILITY), CONTRACT, OR OTHERWISE, SHALL SGI OR ANY SGI LICENSOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY CHARACTER INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOSS OF GOODWILL, WORK STOPPAGE, LOSS OF DATA, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION, OR ANY AND ALL OTHER COMMERCIAL DAMAGES OR LOSSES, EVEN IF SUCH PARTY SHALL HAVE BEEN INFORMED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. THIS LIMITATION OF LIABILITY SHALL NOT APPLY TO LIABILITY FOR DEATH OR PERSONAL INJURY RESULTING FROM SGI's NEGLIGENCE TO THE EXTENT APPLICABLE LAW PROHIBITS SUCH LIMITATION. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THAT EXCLUSION AND LIMITATION MAY NOT APPLY TO RECIPIENT.
11. **Indemnity.** Recipient shall be solely responsible for damages arising, directly or indirectly, out of its utilization of rights under this License. Recipient will defend, indemnify and hold harmless Silicon Graphics, Inc. from and against any loss, liability, damages, costs or expenses (including the payment of reasonable attorneys fees) arising out of Recipient's use, modification, reproduction and distribution of the Covered Code or out of any representation or warranty made by Recipient.
12. **U.S. Government End Users.** The Covered Code is a "commercial item" consisting of "commercial computer software" as such terms are defined in title 48 of the Code of Federal Regulations and all U.S. Government End Users acquire only the rights set forth in this License and are subject to the terms of this License.
13. **Miscellaneous.** This License represents the complete agreement concerning the its subject matter. If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed so as to achieve as nearly as possible the same legal and economic effect as the original provision and the remainder of this License will remain in effect. This License shall be governed by and construed in accordance with the laws of the United States and the State of California as applied to agreements entered into and to be performed entirely within California between California residents. Any litigation relating to this License shall be subject to the exclusive jurisdiction of the Federal Courts of the Northern District of California (or, absent subject matter jurisdiction in such courts, the courts of the State of California), with venue lying exclusively in Santa Clara County, California, with the losing party responsible for costs, including

without limitation, court costs and reasonable attorneys fees and expenses. The application of the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods is expressly excluded. Any law or regulation which provides that the language of a contract shall be construed against the drafter shall not apply to this License.

Exhibit A

License Applicability. Except to the extent portions of this file are made subject to an alternative license as permitted in the SGI Free Software License B, Version 1.0 (the "License"), the contents of this file are subject only to the provisions of the License. You may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at Silicon Graphics, Inc., attn: Legal Services, 1600 Ampitheatre Parkway, Mountain View, CA 94043-1351, or at: http://oss.sgi.com/projects/FreeB

Note that, as provided in the License, the Software is distributed on an "AS IS" basis, with ALL EXPRESS AND IMPLIED WARRANTIES AND CONDITIONS DISCLAIMED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY IMPLIED WARRANTIES AND CONDITIONS OF MERCHANTABILITY, SATISFACTORY QUALITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, AND NON-INFRINGEMENT.

Original Code. The Original Code is: [name of software, version number, and release date], developed by Silicon Graphics, Inc. The Original Code is Copyright (c) [dates of first publication, as appearing in the Notice in the Original Code] Silicon Graphics, Inc. Copyright in any portions created by third parties is as indicated elsewhere herein. All Rights Reserved. Additional Notice Provisions: [such additional provisions, if any, as appear in the Notice in the Original Code under the heading "Additional Notice Provisions"]

Copyright (c) 1989 Regents of the University of California.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms are permitted provided that the above copyright notice and this paragraph are duplicated in all such forms and that any documentation, advertising materials, and other materials related to such distribution and use acknowledge that the software was developed by the University of California, Berkeley. The name of the University may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED ``AS IS'' AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTIBILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

Copyright (C) 2004, Karlsruhe University

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Australian Public Licence B (OZPLB) Version 1-0

Developed by: Embedded, Real-time and Operating Systems Program (ERTOS) National ICT Australia http://www.ertos.nicta.com.au

Permission is granted by National ICT Australia, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and any associated documentation files (the "Software") to deal with the Software without restriction, including (without limitation) the rights to use, copy, modify, adapt, merge, publish, distribute, communicate to the public, sublicense, and/or sell, lend or rent out copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimers. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimers in the documentation and/or other materials provided with the distribution. Neither the name of National ICT Australia, nor the names of its contributors, may be used to endorse or promote products derived from this Software without specific prior written permission.

EXCEPT AS EXPRESSLY STATED IN THIS LICENCE AND TO THE FULL EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS-IS", AND NATIONAL ICT AUSTRALIA AND ITS CONTRIBUTORS MAKE NO REPRESENTATIONS, WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY REPRESENTATIONS, WARRANTIES OR CONDITIONS REGARDING THE CONTENTS OR ACCURACY OF THE SOFTWARE, OR OF TITLE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NONINFRINGEMENT, THE ABSENCE OF LATENT OR OTHER DEFECTS, OR THE PRESENCE OR ABSENCE OF ERRORS, WHETHER OR NOT DISCOVERABLE. TO THE FULL EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT SHALL NATIONAL ICT AUSTRALIA OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE ON ANY LEGAL THEORY (INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHERWISE) FOR ANY CLAIM, LOSS, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, INCLUDING (WITHOUT LIMITATION) LOSS OF PRODUCTION OR OPERATION TIME, LOSS, DAMAGE OR CORRUPTION OF DATA OR RECORDS; OR LOSS OF ANTICIPATED SAVINGS, OPPORTUNITY, REVENUE, PROFIT OR GOODWILL, OR OTHER ECONOMIC LOSS; OR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, INDIRECT, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THIS LICENCE, THE SOFTWARE OR THE USE OF OR OTHER DEALINGS WITH THE SOFTWARE, EVEN IF NATIONAL ICT AUSTRALIA OR ITS CONTRIBUTORS HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH CLAIM, LOSS, DAMAGES OR OTHER LIABILITY.

Mach Operating System

Permission to use, copy, modify and distribute this software and its documentation is hereby granted, provided that both the copyright notice and this permission notice appear in all copies of the software, derivative works or modified versions, and any portions thereof, and that both notices appear in supporting documentation.

CARNEGIE MELLON ALLOWS FREE USE OF THIS SOFTWARE IN ITS "AS IS" CONDITION. CARNEGIE MELLON DISCLAIMS ANY LIABILITY OF ANY KIND FOR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM THE USE OF THIS SOFTWARE.

Carnegie Mellon requests users of this software to return to
Software Distribution Coordinator or Software.Distribution@CS.CMU.EDU
School of Computer Science Carnegie Mellon University Pittsburgh PA 15213-3890

any improvements or extensions that they make and grant Carnegie Mellon the rights to redistribute these changes.

SyncML C Toolkit License

The Copyright Holders of this software, including all accompanying documentation ("Software"), hereby grant, royalty free and for any purpose, permission to use, copy, modify and prepare derivative works therefrom, distribute, publish, sublicense and sell copies of the Software and to permit persons to whom the Software is furnished to do the same, all subject to the following conditions:

1. The complete text of the following noticeshall be reproduced on each copy or substantial copy of the Software in a location readily viewable to users of the Software:

NOTICE
Copyright (c) Ericsson, IBM, Lotus, Matsushita Communication Industrial Co., Ltd., Motorola, Nokia, Openwave Systems, Inc., Palm, Inc., Psion, Starfish Software, Symbian, Ltd. (2001-2002).

All Rights Reserved.
Implementation of all or part of any Software may require licenses under third party intellectual property rights, including without limitation, patent rights. The Copyright Holders are not responsible and shall not be held responsible in any manner for identifying or failing to identify any or all such third party intellectual property rights.

THIS DOCUMENT AND THE INFORMATION CONTAINED HEREIN ARE PROVIDED ON AN "AS IS" BASIS WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND AND ERICSSON, IBM, LOTUS, MATSUSHITA COMMUNICATION INDUSTRIAL CO. LTD, MOTOROLA, NOKIA, OPENWAVE, PALM INC., PSION, STARFISH SOFTWARE, SYMBIAN AND ALL OTHER SYNCML SPONSORS DISCLAIM ALL WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY WARRANTY THAT THE USE OF THE INFORMATION HEREIN WILL NOT INFRINGE ANY RIGHTS OR ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. IN NO EVENT SHALL ERICSSON, IBM, LOTUS, MATSUSHITA COMMUNICATION INDUSTRIAL CO., LTD, MOTOROLA, NOKIA, OPENWAVE, PALM INC., PSION, STARFISH SOFTWARE. SYMBIAN OR ANY OTHER SYNCML SPONSOR BE LIABLE TO ANY PARTY FOR ANY LOSS OF PROFITS, LOSS OF BUSINESS, LOSS OF USE OF DATA, INTERRUPTION OF BUSINESS, OR FOR DIRECT, INDIRECT, SPECIAL OR EXEMPLARY, INCIDENTAL, PUNITIVE OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND IN CONNECTION WITH THIS DOCUMENT OR THE INFORMATION CONTAINED HEREIN, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH LOSS OR DAMAGE.

제 품 보 증 서

휴대전화의 제품 보증 기간은 1년, 배터리는 6개월 입니다.

- 저희 삼성전자에서는 품목별 소비자 분쟁해결 기준(공정거래위원회 고시)에 따라 아래와 같이 제품에 대한 보증을 실시합니다.
- 제품에 고장이 발생하면 구입처 또는 1588-3366, 1588-7285로 전화 주세요. 조치가 되지 않을 경우 삼성전자 서비스(주) 또는 지정된 협력사로 방문하세요.
- 보상 여부는 요구일로부터 7일 이내에 통보해 드리며, 피해 보상은 통보일로부터 14일 이내에 해결해 드립니다.

제 품 명	삼성애니콜	모 델 명	SPH-W9350
구 입 일	년 월 일	Serial No.	
구 입 처		판매 금액	

무상 서비스

보증기간(휴대전화 1년, 배터리 6개월) 이내에 정상적인 사용 상태에서 발생한 고장의 경우 무상 서비스를 받을 수 있습니다. (비고장성, 마케팅성, 과실성은 제외됨)
이 제품을 영업 용도로 전환하여 사용할 경우의 보증기간은 절반(6개월)으로 단축됩니다.

● 환급 : 구입가 환급(구입 시 영수증 제출)

<table>
<tr><th colspan="3" rowspan="2">소비자 피해 유형</th><th colspan="2">보상 내용</th></tr>
<tr><th>보증 기간 이내</th><th>보증 기간 이후</th></tr>
<tr><td rowspan="11">보증기간 내 정상적인 사용조건에서 성능.기능상의 고장 발생</td><td colspan="2">구입 후 10 일 이내에 중요한 수리★를 해야 할 경우</td><td>제품 교환 또는 환급</td><td rowspan="5">해당 없음</td></tr>
<tr><td colspan="2">구입 후 1 개월 이내에 중요한 수리★를 해야 할 경우</td><td>제품 교환 또는 무상수리</td></tr>
<tr><td colspan="2">제품 구입 시 운송과정 및 제품 설치 중 피해가 발생한 경우</td><td>제품 교환</td></tr>
<tr><td colspan="2">교환된 제품이 1개월 이내에 중요한 수리★를 해야하는 고장이 발생한 경우</td><td rowspan="2">환급</td></tr>
<tr><td colspan="2">제품 교환이 불가능한 경우</td></tr>
<tr><td rowspan="3">수리 가능</td><td>동일한 원인으로 고장이 2 회까지 발생한 경우</td><td>무상 수리</td><td>유상 수리</td></tr>
<tr><td>동일한 원인으로 고장이 3 회째 발생한 경우</td><td rowspan="5">제품 교환 또는 환급</td><td>유상 수리</td></tr>
<tr><td>서로 다른 원인으로 고장이 5 회째 발생한 경우</td><td>유상 수리</td></tr>
<tr><td colspan="2">소비자가 수리 의뢰한 제품을 사업자가 분실한 경우</td><td rowspan="2">정액을 감가상각한 금액에 감가상각한 금액의 10% 를 가산하여 환급</td></tr>
<tr><td colspan="2">부품 보유 기간 이내 수리용 부품을 보유하고 있지 않아 수리가 불가능한 경우</td></tr>
<tr><td colspan="2">수리용 부품은 있으나 수리가 불가능한 경우</td><td>정액 감가상각 후 환급</td></tr>
</table>

★ 휴대전화를 분해하여 부품 교체를 하여야 정상적인 통화를 할 수 있는 상태일 경우

유상 서비스

제품의 고장이 아닌 경우 서비스를 요청하면 보증기간에 관계없이 요금이 발생될 수 있으므로 사용설명서를 먼저 확인하세요.

<table>
<tr><th colspan="2" rowspan="2">소비자 피해 유형</th><th colspan="2">보상 내용</th></tr>
<tr><th>보증 기간 이내</th><th>보증 기간 이후</th></tr>
<tr><td rowspan="2">소비자의 고의 과실로 인한 고장 발생</td><td>수리가 불가능한 경우</td><td>유상 수리에 해당하는 금액 징수 후 제품 교환</td><td>유상 수리 금액 징수 후 감가상각 적용 제품 교환</td></tr>
<tr><td>수리가 가능한 경우</td><td>유상 수리</td><td>유상 수리</td></tr>
</table>

1. 소비자 과실로 고장 난 경우

- 소비자가 임의로 분해, 개조하거나 사용상의 부주의(침수, 파손, 손상)로 고장이 발생한 경우
- 소비자가 데이터를 임의 조작하여 수리를 한 경우 (시스템정보, NAM모드, 환경설정 오류, 비밀번호 분실 등)
- 삼성전자 서비스(주)의 기사 또는 지정 협력사 기사가 아닌 사람이 수리하여 고장이 발생한 경우
- 당사에서 미지정한 소모품, 액세서리 사용에 의해 고장이 발생한 경우 (핸즈프리, 급속충전기, 충전기, 배터리, 스테레오 헤드셋, 커버류 등)
- 사용설명서의 "주의 사항"을 지키지 않아 고장이 발생한 경우

2. 그 밖의 경우

- 천재지변(화재, 염해, 수해, 낙뢰 등)에 의한 고장이 발생한 경우
- 소모성 부품의 수명이 다한 경우 (배터리, 스테레오 헤드셋, 외장 메모리 카드, 접속 단자 및 각종 부착물 등)

이 보증서는 대한민국에서만 사용 가능하며, 해외에서는 사용할 수 없습니다.

서비스를 요청하기 전에 확인할 사항

서비스를 요청하기 전에 사용설명서를 먼저 읽고 다음과 같은 증상에 대해서는 문제를 해결해 보세요.
문제가 해결되지 않으면 1588-7285, 1588-3366으로 문의하세요.

증 상	조 치
화면이 켜지지 않습니다.	배터리가 모두 방전되었기 때문입니다. 충분히 충전한 후 사용하세요.
충전기의 램프가 깜박이거나 충전이 잘 안됩니다. (삼성 정품 충전기 기준)	▪ 배터리 충전 거치대에서 배터리를 분리한 후 다시 연결해 보세요. ▪ 배터리 충전 거치대와 충전기 또는 휴대전화와 충전기의 연결 상태를 확인해 보세요. ▪ 충전 단자에 이물질이 묻으면 전원이 꺼지거나 충전이 안될 수 있습니다. 이 때는 충전 단자 부분을 깨끗이 청소한 다음 사용하세요.
휴대전화에 이물질이 묻었어요.	알콜, 벤젠, 합성 세제 등으로 닦으면 휴대전화가 손상될 수 있으므로 연필용 지우개나 부드러운 천 등으로 닦으세요.
배터리가 충분히 남았는데 휴대전화가 켜지지 않습니다.	▪ 배터리가 바르게 끼워지지 않은 경우일 수 있습니다. 배터리를 빼서 다시 끼운 후 전원을 켜 보세요. ▪ 충전 단자를 깨끗이 닦은 후, 배터리를 끼워 보세요.
배터리 사용 시간(대기 시간)이 사용설명서와 다릅니다.	▪ 충전한 배터리를 저온 또는 고온에 방치한 경우 사용 시간이 짧아집니다. ▪ 휴대전화에 문자를 입력하거나 게임, 인터넷 등 부가 기능을 사용할 경우 배터리 소모량이 많아져 사용 시간이 짧아질 수 있습니다. ▪ 배터리는 소모품이므로 구입했을 때보다 서서히 사용 시간이 짧아집니다.
휴대전화 사용 중 버튼 입력이 되지 않거나 화면이 멈춥니다.	배터리를 빼서 다시 끼운 후 전원을 켜 보세요. 여전히 동작하지 않으면 서비스 센터에 문의하세요.
화면이 잘 보이지 않습니다.	직사광선에서는 잘 보이지 않습니다. 그늘진 곳이나 신문을 읽을 수 있는 정도의 밝기에서 사용하세요.

증　　상	조　　치
화면에 흰 줄이 생깁니다.	휴대전화가 오랜 시간 꺼진 상태에서 전원을 켜거나, 전원을 끄지 않고 배터리를 분리한 경우 흰 줄이 생길 수 있습니다. 이 현상은 제품의 수명과 성능에는 영향이 없으며 시간이 지나면 정상적으로 동작합니다.
휴대전화에서 열이 납니다.	휴대전화 사용 중에는 많은 전류가 필요하기 때문에 오랜 시간 동안 통화하거나 게임, 인터넷 등을 사용하면 열이 발생할 수 있습니다. 제품의 수명과 성능에는 영향이 없습니다.
통화 중에 말이 울립니다.	음량 버튼을 눌러 소리 크기를 조절해 보세요.(39쪽) 또는 다른 지역으로 이동하여 사용하세요.
벨소리가 나지 않습니다.	휴대전화가 무음으로 설정되어 있는지 확인해 보세요.(벨소리 선택 → 124쪽)
화면에 '' 표시가 나타납니다.	▪ 전원을 껐다 켠 경우에는 2분 정도 기다려 주세요. ▪ 다른 지역으로 이동하여 사용해 보세요. ▪ 비행기 탑승 모드가 설정되어 있는지 확인하세요.(133쪽) ▪ 이동 중에는 전파 수신 상태에 따라 표시가 반복해 나타날 수도 있습니다.
통화/인터넷 접속이 자주 끊어집니다.	▪ 기지국 상황에 따라 접속이 지연되거나 잘 되지 않을 수 있습니다. 다른 지역으로 이동하여 사용해 보세요. ▪ 이동 중에는 이동 통신 사업자의 서버 시스템 사정에 따라 무선 인터넷 서비스가 중단될 수 있습니다.
촬영한 사진 상태가 프리뷰 화면 상태보다 나쁩니다.	▪ 사진 화질은 주변 환경의 영향에 민감하며, 촬영 기법에 따라 차이가 날 수 있습니다. ▪ 어두운 장소/야간/실내에서는 빛의 양이 부족하여 노이즈가 생기거나 초점이 안 맞을 수 있습니다.

증　　상	조　　치
사진/동영상 또는 멀티미디어 컨텐츠가 재생되지 않습니다.	▪ 사진/동영상 재생은 기본적으로 해당 휴대전화에서 촬영한 것만 지원합니다. 외부에서 가져온 사진/동영상은 정상적으로 재생되지 않을 수 있습니다. ▪ 휴대전화에서는 이동 통신 사업자 또는 그에 준하는 부가 서비스 업체에서 공식 제공하는 컨텐츠를 지원합니다. 그 외 인터넷을 통해 유포되는 컨텐츠(벨소리, 동영상, 배경화면 등)는 재생되지 않을 수 있습니다.
DMB 방송이 잘 나오지 않습니다. (DMB 기능 지원 모델에 한함)	▪ DMB 신호 미약 지역/음영 지역에서는 방송 화면이 끊기거나 화면과 소리가 맞지 않을 수도 있습니다. 보조 안테나를 장착하거나 장소를 이동한 후 시청하세요. ▪ 지상파 DMB는 주파수 특성상 충전이나 타 전자 기기에서 발생하는 전자파의 영향으로 신호가 약해질 수 있습니다. 가급적 다른 전자 기기에서는 거리를 두어 시청하세요.
DMB 방송 오류 알림 화면이 나타납니다. (DMB 기능 지원 모델에 한함)	DMB 신호의 일시적인 오류로 인해 오류 알림 화면이 나타나는 경우가 있으나 방송 시청에는 영향을 주지 않습니다.
휴대전화에 있는 데이터가 지워졌습니다.	휴대전화 초기화나 고장 등으로 인해 데이터가 손상된 경우에 백업한 데이터가 없으면 복원할 수 없습니다. 휴대전화의 데이터는 항상 안전한 곳에 백업하세요. (Samsung Kies 프로그램 활용 등) 알아두기 휴대전화에 저장된 데이터의 손실은 제조회사에서 책임지지 않습니다.
휴대전화 외관에 틈이 있어요.	원활한 기구 동작을 위해 최소한 유격은 필요합니다. 이 유격으로 인해 미세한 흔들림이 발생할 수 있습니다. 오래 사용하면 기구적인 마찰에 유격이 처음 설계 시보다 커질 수 있습니다.

휴대전화 A/S 관련 문의

A/S 문의 시에는 제품 모델명,
고장 상태, 연락처를 알려 주세요.

애니콜 제품 A/S
1588-7285

삼성전자 서비스 센터
1588-3366

고객 불편 상담
02-541-3000
080-022-3000

LG U+ 관련 문의

부가 서비스 및 통화 요금 등

휴대전화로
114

애니콜 A/S 예약 서비스

www.3366.co.kr에서 서비스 센터
방문 시간을 예약할 수 있습니다.
(전화 예약 가능 ▶1588-3366)

폐휴대전화 올바른 분리 배출 방법

삼성 애니콜 직영점 또는 삼성전자
서비스 센터로 가져오시기 바랍니다.
수거된 폐휴대전화는 재활용되며,
잔재물은 친환경적으로 처리됩니다.

한국 서비스품질 우수기업

지식경제부에서 소비자에 대한
서비스 품질이 우수한 기업임을
인증하는 마크입니다.